
OK PC
875 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año III • Nº 31
SUPER PREVIEW DE KING'S QUEST VII
ALONE IN THE DARK 3
SOLO ANTE EL PELIGRO
TODOS LOS SECRETOS DE:
KING'S QUEST VI
REX NEBULAR
DOOM II
ECSTATICA
ROBINSON'S REQUIEM
SALOON
MP MULTIPRESS
00031
8 414090 201261

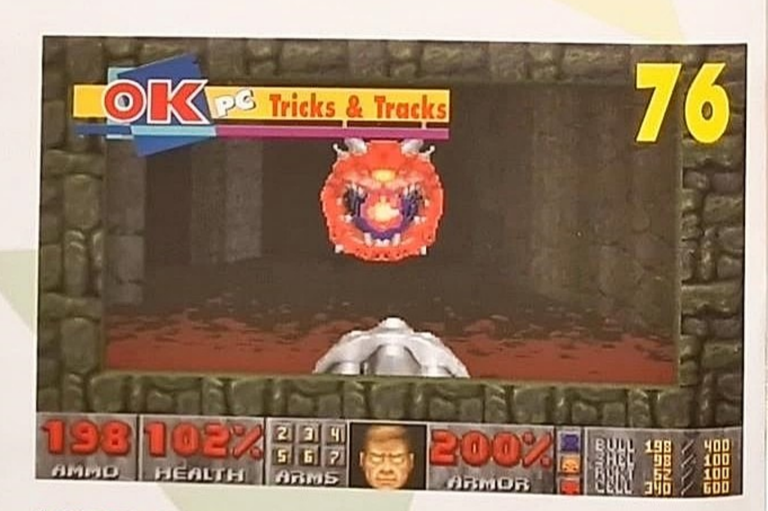

OK
PC


King's Quest VII
OK PC Preview
8


OK PC Pasarela
24


OK PC Pasarela
28


OK PC Pasarela
32


OK PC Tricks & Tracks
76
198
AMMO
102%
HEALTH
ARMS
200%
ARMOR

Y también:

NUEVOS TIEMPOS

El mundo del videojuego, sin duda uno de los campos más fascinantes del entretenimiento, continúa su imparable evolución: nuevos y más potentes procesadores, la implantación del CD ROM y, en muy breve plazo, la llegada de las redes digitales telefónicas, han sido, son y van a ser el caldo de cultivo apropiado para que en un futuro que es casi tiempo presente asistamos a una pequeña pero importantísima revolución en este apartado del ocio humano.

OK PC, la primera revista dedicada en exclusiva a los videojuegos para PC que apareció en nuestro país y, hoy por hoy, también la única, lleva desde hace dos años asistiendo como testigo de excepción a esta frenética carrera hacia el futuro; sin embargo, lógicamente, no hemos querido mantenernos al margen de esta evolución y nosotros, como ya habréis advertido desde hace un par de meses, nos hemos embarcado en sustanciales cambios destinados a conseguir dos premisas fundamentales: continuar ofreciendo a nuestros lectores un producto de primera línea, y adecuarnos a los nuevos tiempos que rigen en el mundo del videojuego y de las publicaciones informáticas.

Obvio resulta decir que el CD ROM, formato en el que han aparecido la mayor parte de los mejores títulos del mercado, como Wing Commander III, Under A Killing Moon, Dragon Lore, Alone In The Dark 3 o King's Quest VII, se ha convertido en el nuevo estandarte de la tecnología informática y eso, junto con el hecho de que cada vez más usuarios se hayan decidido ha incorporar una unidad lectora de este formarto a su ordenador, ha sido lo que nos ha decidido a apostar fuerte por el CD ROM como soporte de almacenamiento para los cientos de megas relacionados con el videojuego que os vamos a ofrecer todos los meses.

Desde estas líneas queremos aprovechar la ocasión para agradeceros la confianza que renovadamente demostráis en nuestra revista, y también para aseguraros que no cejaremos en nuestro empeño de ofreceros un producto cada vez más atractivo, dinámico y actual.

The Lion King
Un león con mucha marcha

Para ejecutar la "demo", debes instalarla en un ordenador que posea las siguientes características:
CPU: PC 386 DX/33 o superior.
Memoria: 4 Mb. de RAM
Disco duro necesario.
Unidad de disco: *3 1/2"*
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional.
Instrucciones de carga:
Esta "demo" incluye su propio programa de instalación. Teclea INSTALAR desde tu unidad de disquete correspondiente y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.



Director: José Emilio Barbero.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Antonio Greppi Murcia.
Colaboradores: Angel Francisco Jiménez, "Shaquille", José Villalba Medina, Jesús Hervás, Antonio Gómez, Julián Pérez.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Publicidad: Pza. República del Ecuador 2, 1º B. 28016 Madrid. Tel: (91)457 53 02/52 03/56 08. Fax: (91)457 93 12.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Bonaplata 45, 1º4. 08034 Barcelona. Tel: (93)280 38 00. Fax (93) 205 28 39.

Es una publicación de



Director general: Julio Goñi.
Director gerente: Francisco Gálvez.
Director de producción: Julio Rodriguez.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Administración y suscripciones: Tel: (91)457 93 29 Fax: (91)458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol.Ind. Los Angeles, Getafe.

Depósito Legal: 24602-92 Printed in Spain II-95.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe, Interior: DGP Chile: Distribuidora El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Pasaje Sudamérica, 1532 Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.

FLASHES

■ Coktel Educative Multimedia es la nueva distribuidora de las novedades de la familia Sierra que engloba entre otras compañías a Sierra on Line, Dynamix, Bright Star y Coktel Vision.

■ En 1994 se ha alcanzado la cifra mundial total de 121,6 millones de ordenadores personales en el mundo y se prevé que el próximo alcance los 138 millones de unidades. En España, el parque informático aumenta en 500.000 ordenadores cada año.

■ Windows '95 retrasa su fecha de salida hasta agosto de este año, para solucionar los problemas que han encontrado los más de 48.000 "beta-testers" que han probado el producto.

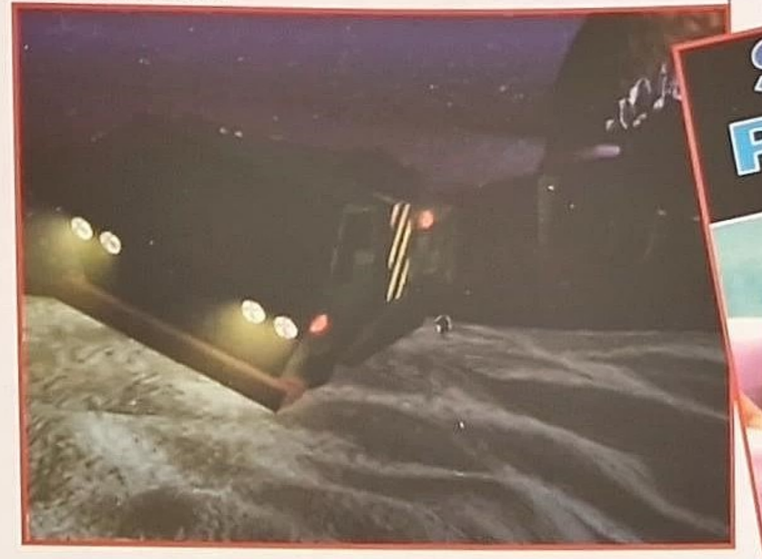
■ Dro Soft lanza una recopilación de los mejores productos de Maxis, como son: Sim Ant, Sim Earth y A-Train.

■ La compañía francesa Infogrames prepara una nueva versión del archiconocido simulador ferroviario A-Train, que en esta ocasión aparecerá en soporte CD-ROM.

DOMARK

Tras las Navidades, Domark presentará en breves fechas tres nuevos productos en CD-ROM:

Absolute Zero

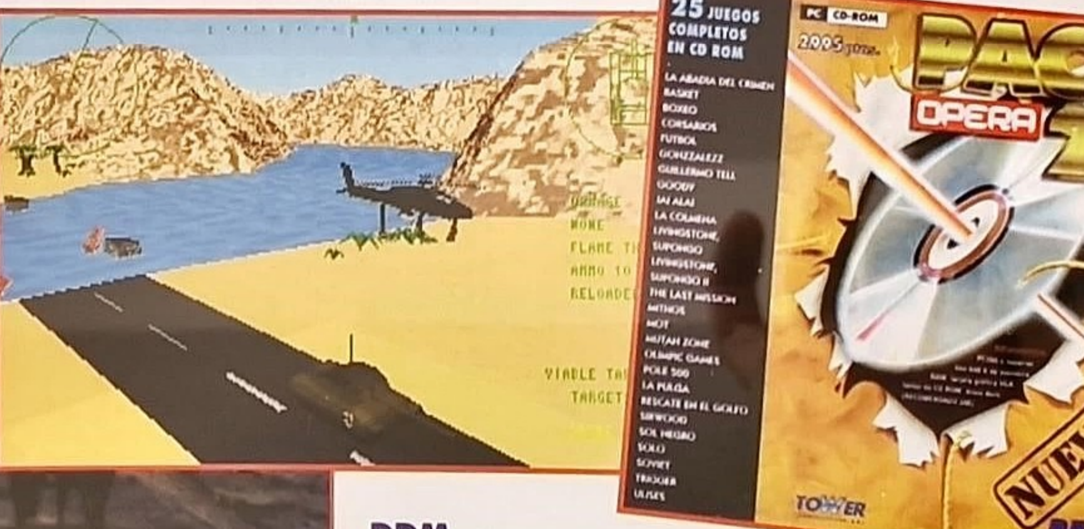


■ **THE ORION CONSPIRACY:** Bonita aventura Super VGA que se desarrolla en una estación espacial situada en la entrada a un agujero negro. Nuestra misión consiste en averiguar quién ha cometido el terrible asesinato que ha turbado la paz de la terminal.

■ **ABSOLUTE ZERO:** En el siglo 23, la humanidad ha colonizado todos los planetas del Sistema Solar, excepto Júpiter, último reducto de alienígenas que luchan por no perder su planeta.

■ **TANK COMMANDER:** Nuevo simulador de tanques. Cuenta con gran cantidad de vistas externas, además de ofrecer la posibilidad de jugar dieciséis personas simultáneamente mediante la conexión por red o módem.

Tank Commander



The Orion Conspiracy

STRIP POKER

DDM

La compañía española Digital Dreams Multimedia presenta tres nuevos productos dentro de su línea de programas de venta masiva en quioscos:

■ **PC STRIP POKER:** Este título se presenta en dos versiones (Dos y Windows CD-ROM), ambas incluidas en el paquete final. Nuestras rivales en este juego de cartas serán tres chicas de moral alegre. Cuenta con vídeos digitalizados y voces en castellano.

■ **PACK OPERA 25:** La trayectoria de Opera Soft se encuentra recopilada en un disco compacto, para poder disfrutar de programas como La Colmena, la Abadía del Crimen o Jai Alai.

■ **PC ROL CRUSADERS:** Nuevo juego de rol que además de su versión en discos, incluye un juego de tablero.

TRUCO LIST PC

Los programadores de videojuegos tendrán una nueva ayuda, gracias a esta nueva serie de libros de publicación trimestral. Son distribuidos por Libromática Ediciones (Tel.: 900-



101553) e incluyen disquetes con los listados completos.


Darkride


Flying Aces

ROCKET SCIENCES

Esta nueva compañía norteamericana presenta tres discos compactos englobados en muy diferentes géneros:


Rocket Boy

■ **ROCKET BOY:** La mascota de la compañía ya tiene juego propio. El "chico cohete" debe recorrer diez locos y peligrosos mundos para derrotar al malvado Waffler.

■ **DARKRIDE:** Este extraño simulador de montaña rusa, nos conducirá por los más extraños laberintos y pasillos, en un programa de lo más psicodélico.

■ **FLYING ACES:** La Primera Guerra Mundial da pie a este simulador de vuelo, donde un joven piloto americano debe enfrentarse a los más peligrosos aviadores enemigos, además de atacar a los zeppelines y puntos vitales del enemigo.

CH PRODUCTS

Dentro de su amplia gama de periféricos para ordenadores PC, CH Products presenta tres nuevos dispositivos de control:

■ **VIRTUAL PILOT PRO:** Especial para simuladores de vuelo, este mando simula perfectamente la palanca de control de cualquier aeroplano.

■ **PRO PEDALS:** Es el añadido especial para el anterior producto, que permite controlar los alerones, y en los juegos de carreras, la velocidad y el freno.

■ **TRACKBALL PRO:** Dentro de la serie profesional, Trackball Pro es uno de los mejores dispositivos para el manejo de aplicaciones CAD/CAM, y programas de autoedición.

Trackball Pro



ARAIT INTERACTIVE

Los amantes de las plantas están de suerte. Arait Interactive distribuye Exotic Garden, un CD-ROM para Windows que recorre todo el mundo de la botánica, a través de textos, fotos digitalizadas y vídeos.



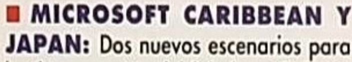
Virtual Pilot Pro

Pro Pedals

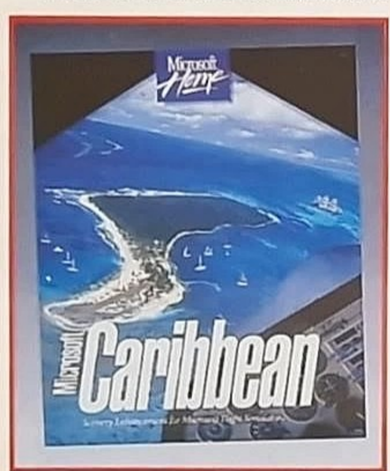


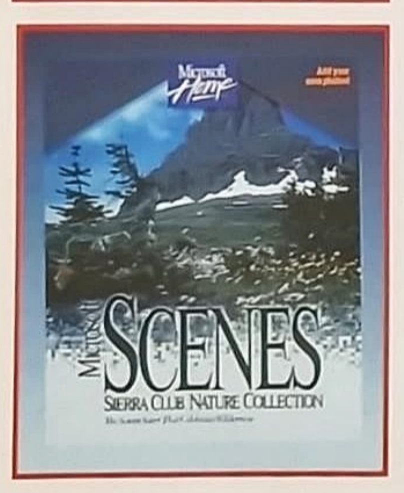
NOVEDADES MICROSOFT

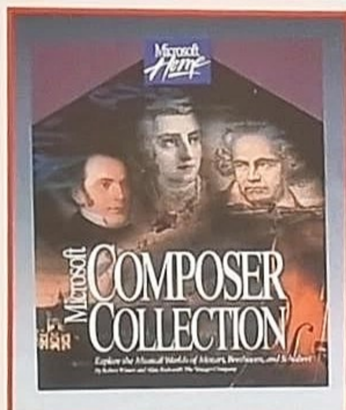
Los diseñadores de Dos y Windows, siguen en su línea multimedia Microsoft Home, con los siguientes productos:

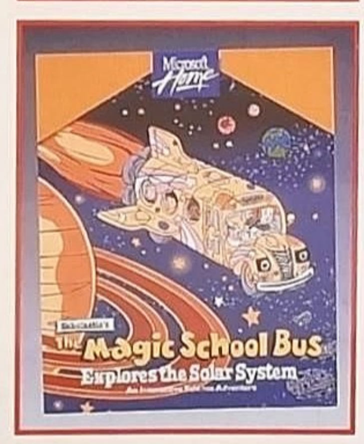


■ **MICROSOFT CARIBBEAN Y JAPAN:** Dos nuevos escenarios para la última versión del fabuloso Flight Simulator. Si en el escenario caribeño es posible observar incluso los arrecifes de coral, en Japón se puede visitar Tokio, Kioto, y el monte Fuji.









■ **ENCARTA '95:** Ultima versión de la enciclopedia multimedia de Microsoft.

■ **COMPOSER'S COLLECTION:** A Multimedia Mozart, Beethoven y Schubert, se añade este nuevo compacto que acerca a los más profanos a los aspectos más desconocidos de la música clásica.

■ **MAGIC SCHOOL BUS:** Este producto dirigido a los más pequeños de la casa, permite que reconozcan el interior del cuerpo humano, o el sistema solar, sin moverse de casa.

■ **MICROSOFT SCENES:** Nuevo protector salvapantallas para Windows, que incluye siete diferentes colecciones de fotografías, cuyos temas varían entre estrellas de cine, aviones, escenas de la naturaleza...

SONY

La prestigiosa compañía nipona presenta dos nuevos productos: la unidad CD-ROM CDU-55S, y el primer kit multimedia en castellano PW-CD16.



Sony PW-16

MAXIS

Si te gusto Sim City o Sim City 2000, Maxis prepara dos nuevos títulos de la misma serie: Sim Tower u Sim Rainforest. Si en el primero debes dirigir un gigantesco rascacielos, en el segundo debes cuidar la selva brasileña.

Sim Tower



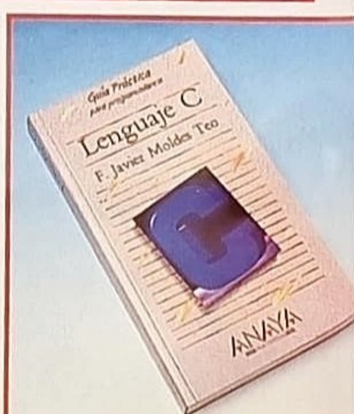


Sim RainForest

ANAYA INTERACTIVA

■ **LENGUAJE C:** Nueva guía práctica de programadores del extendido lenguaje C, orientada al aprendizaje sencillo y rápido. Aunque no se trata de una biblia o enciclopedia de C, contiene todo lo necesario para dominarlo rápidamente.

■ **VUELOS DE FANTASIA:** Dentro de la serie última frontera, Vuelos de Fantasía permite generar videojuegos tridimensionales de forma sencilla y amena. Se necesitan conocimientos de lenguaje C++.







Voyeur

PIZZA TYCOON

Si te gustaron juegos como Railroad o Transport Tycoon, Pizza Tycoon traslada a los PC's todo el negocio de las pizzerías. Tu objetivo consiste en ganar todo el mercado, dirigiendo los establecimientos, además de encargarte del reparto a domicilio.

STONEKEEP

Interplay presenta un nuevo juego de rol en disco compacto que sorprenderá incluso a los más adeptos a este genero, gracias a sus increíbles gráficos y banda sonora.



Stone Keep

Stone Keep

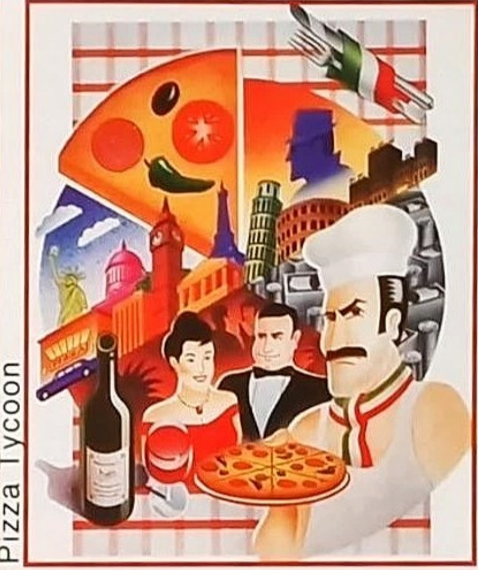
VOYEUR

El conocido juego de CD-i pronto saldrá a la calle de la mano de Interplay. Sus fuertes escenas eróticas, sólo son la guinda que culmina una gran aventura que sólo aparecerá en formato CD-ROM.

LOGITECH

Nuevo joystick de Logitech dirigido a la simulación de vuelo. Con este dispositivo no habrá programa aéreo que se te resista.





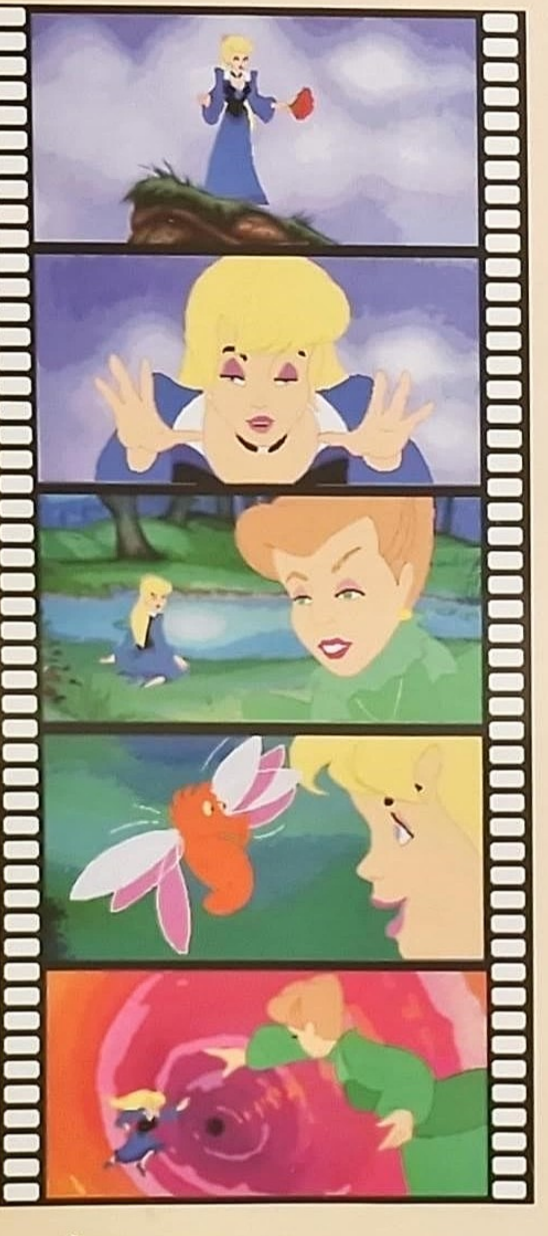
Pizza Tycoon

Una princesa en apuros

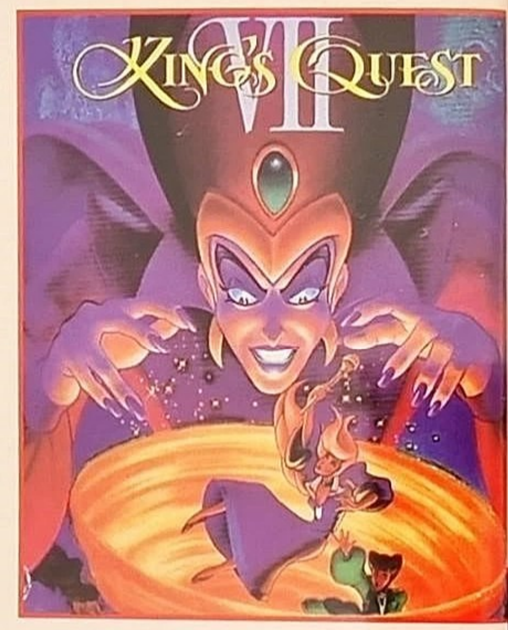
Ficha Técnica

OK Preview-CD:	KING'S QUEST VII
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	SIERRA
Distribuidor:	COKTEL EDUCATIVE





Dos bellas damas discuten al borde de un lago. La pelea es trivial, pero cuando una de ellas se lanza al charco, comienza una de las mejores aventuras de la saga más prestigiosa de Sierra.



La bella princesa Rosella y su madre Valanice son las protagonistas de la última entrega de la saga King's Quest. En esta ocasión, estas dos bellas damas (esta es su primera intervención en la serie) han de enfrentarse a la malvada encantadora Malicia, si quieren que Eldritch, su reino, sobreviva. Lo que comenzaba como una simple riña entre madre e hija (por la boda de esta última se convierte de golpe y porrazo, en la mejor aventura de la mítica epopeya



























OBJETOS TRIDIMENSIONALES

Todos los objetos son visibles en 3D, es decir pueden ser movidos en todas direcciones para buscar pistas, mirar dentro de las cajas, o encontrar resortes ocultos.





de Sierra, que ya ha vendido con sus anteriores entregas más de dos millones y medio de ejemplares.

Técnicamente, es impresionante el gran trabajo que los programadores han realizado al programar el juego bajo Windows, aprovechando al máximo las cualidades de este entorno gráfico. Gráficamente, King's Quest VII es la mejor entrega de la saga. Todo el juego es comparable a una película de dibujos animados, no sólo ya en las presentaciones como ocurre en otros títulos, sino que esta técnica se emplea en todo el contenido del CD-ROM, pareciendo imposible que el programa ocupe un único disco compacto. El apartado sonoro también os sorprenderá, gracias a la calidad que se ha obtenido en Windows con las diferentes tarjetas de sonido. Tanto las melodías (algunas de ellas cantadas, como la de la presentación), como los efectos y voces digitalizadas son de gran calidad. Como aventura ofrece problemas mucho más difíciles que en otras ocasiones, por lo que todos podréis disfrutar de este excelente programa, incluso aquellos que ya han jugado todas las aventuras de Sierra.

Experimentar con la última locura de la gran Roberta Williams es toda una experiencia, por lo que esperamos con locura la llegada a nuestro país de la versión final de un producto que encandilará no sólo a los más pequeños de la casa, sino que atraerá a todo el público informático. ¡Esperemos que no tarde mucho tiempo en sobrepasar nuestras fronteras!

● ANTONIO GREPPI







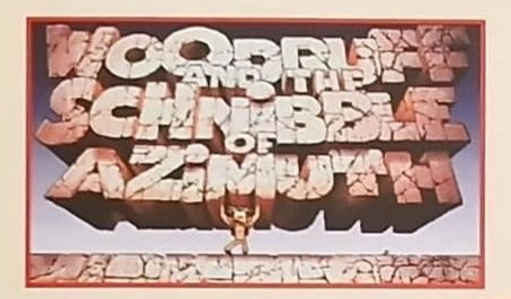
Carcajadas a todo trapo

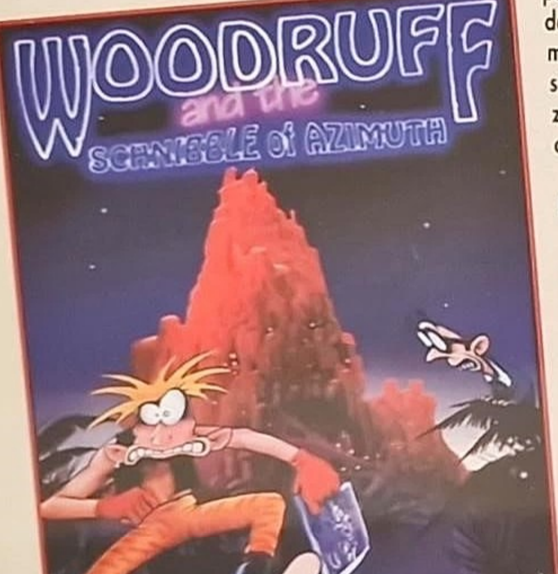
Ficha Técnica

OK Preview:	WOODRUFF
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	COCKTEL VISION
Distribuidor:	SYSTEM 4



Del creador de la serie "Goblins" llega a nuestras manos una caótica aventura gráfica, en la que debido a un desastre químico de grandes magnitudes, el protagonista de la historia se ha hecho adulto de repente, con los problemas que eso conlleva.





Todos los que hayan jugado a alguna de las partes de "Goblins", encontrarán un parecido más que casual en los gráficos, y es que todos los personajes de Woodruff han sido diseñados por la misma persona, lo que nos hace descubrir ya dos cosas; la primera es que la calidad conseguida en los gráficos es digna de un premio, pues las caras y gestos de todos y cada uno de los personajes parecen estar sacados del mejor tebeo de humor; y la segunda es la seguridad que tenemos, nada más empezar, de que la aventura va a ser tan caótica, como divertida.





EN ENTORNO WINDOWS

El programa ha sido realizado para jugarse bajo Windows, lo cual no sólo no resta velocidad a la acción, sino que además hace mucho más fácil el sistema de juego, pues utiliza el sistema de ventanas del programa base.

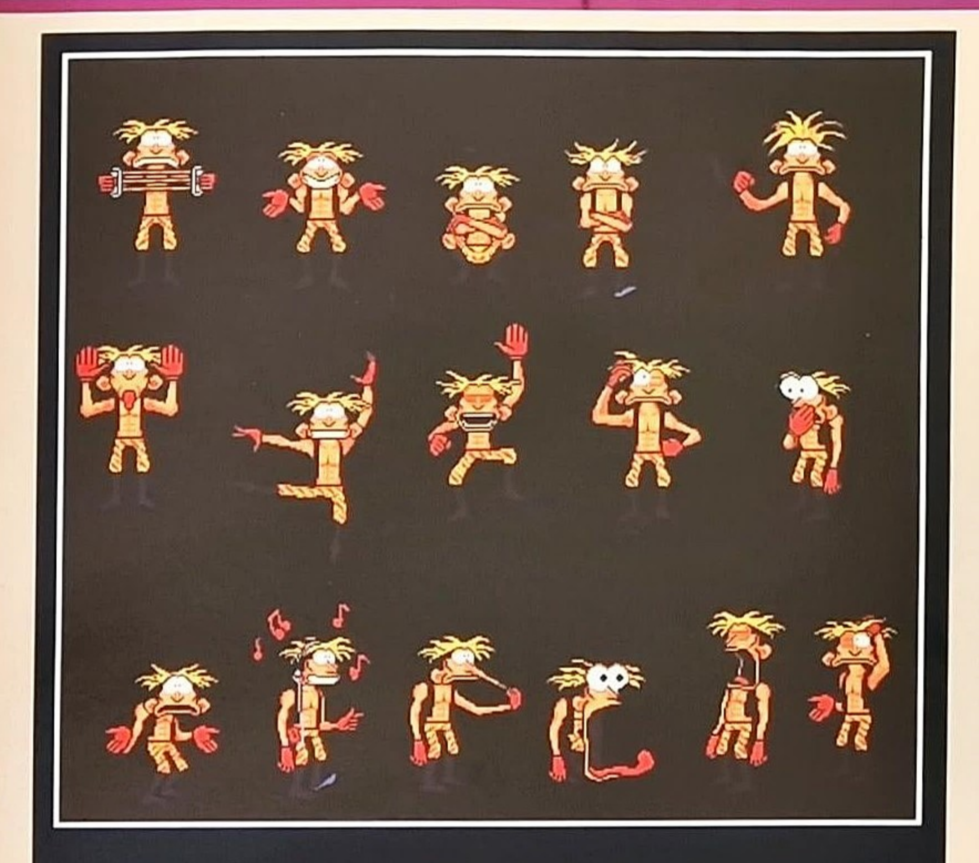
Los programadores se han esmerado de sobremanera en la creación del ambiente futurista y fantástico que posee cada escenario del juego, lo que, unido a los locos personajes que pueblan la ciudad, conseguirá sorprender a más de uno.

Woodruff, aunque un poco diferenciado, sigue el sistema de juego de "Goblins", es decir, cada una de las pantallas está llena de secretos, objetos ocultos, y determinadas situaciones . Si no somos

¡JUGUEMOS AL DOOM!



¿Quién nos iba a decir a nosotros que íbamos poder echarnos una partidita al Doom? Para conseguir esto sólo tenéis que llegar mundo virtual.



MOVIMIENTOS PERFECTOS

Para la realización, tanto de los gráficos, como de los movimientos, se han empleado numerosas horas y litros de café en cantidades industriales. Esto ha hecho posible un resultado como el que tenemos ante nuestros ojos. Esta es una de las pruebas de movimientos del protagonista de la historia.



capaces de resolver estas situaciones, no podremos continuar nuestra aventura.

Acciones tan divertidas como meter un dedo de plástico en una nariz gigante, para encontrar un pasadizo, o ponerte una brocha con engrudo en la cabeza, para pasar como moreno, están a la orden del día en un caos total de juego que nos hará pasar grandes horas de diversión.



● CARLOS F. MATEOS









Ficha Técnica

OK Preview Shareware:	RISE OF THE TRIAD
Tipo:	ARCADE 3D
Compañía:	APOGEE
Distribuidor:	FRIENDWARE











Un nuevo mito 3D

Una de las ventajas que tienen los videojuegos es que podemos solucionar los problemas del mundo sin necesidad de jugarnos el tipo. En esta ocasión tenemos que salvar al planeta Tierra de una terrible amenaza: una secta que pretende matar a miles de incocentes.

En Rise of the Triad asumes el papel de un miembro de HUNT, la fuerza de combate ultra-secreta de Naciones Unidas, que se encarga de acometer las misiones, que no pueden ser ejecutadas "legalmente".

A 20 millas al oeste de Los Angeles, en la isla de San Nicolás, tu equipo se da cuenta de que una pequeña secta está creciendo desmesuradamente. Antes erán simplemente una reunión de locos, pero ahora, miles de soldados adiestrados guardan un siniestro monasterio.

EL PELIGRO ACECHA

Por si la secta en sí era poco peligrosa, las últimas noticias llegadas a las Naciones Unidas afirman que un gran número de científicos militares se ha unido al grupo. La primera acción de la secta ha tenido lugar hace pocas horas: la ciudad de Los Angeles ha sido destruida. Tu misión será adentrarte en el monasterio y destruirlo.

El nivel de realismo de Rise of the Triad será sorprendente. Los aficionados a Doom 2, encontrarán en este programa su sucesor. Las características básicas son las mismas que tanto éxito han dado al popular Doom: explosiones reales digitalizadas, áreas secretas, enigmas inumerables, nueve increíbles armas, decorados cuidados en el más mínimo detalle, una increíble banda sonora, etc. Pero Rise of the Triad no se queda ahí: diez actores digitalizados, vista 3D hacia arriba y hacia abajo para apuntar, niebla, y cinco personajes a seleccionar son sólo algunas de las novedades que nos esperan en el que seguro va a ser el próximo éxito "shareware" del mercado.



ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO







electronic arts

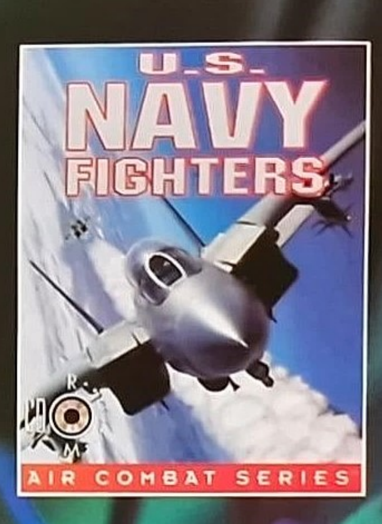
&

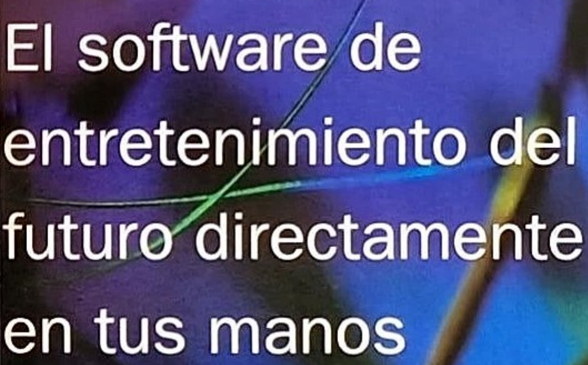
drosoft



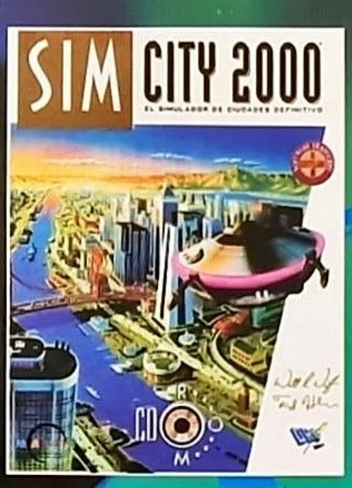




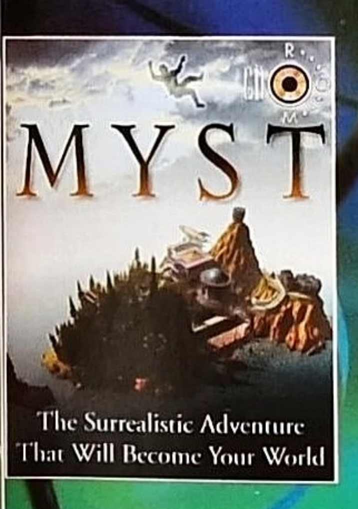


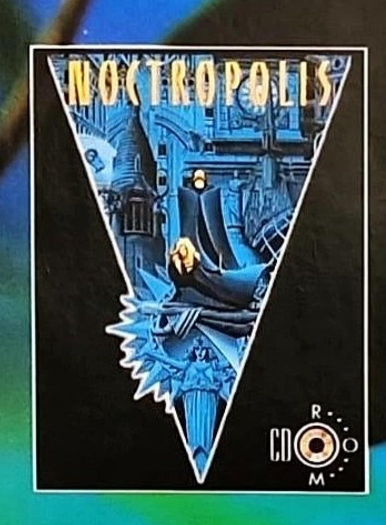


El software de entretenimiento del futuro directamente en tus manos











es

ea en españa



ELECTRONIC ARTS®

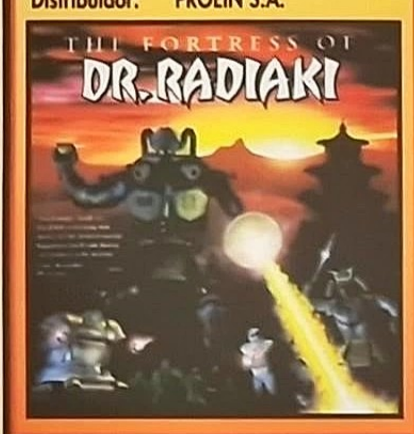
Moratín, 52, 4° dcha. 28014 Madrid Tel: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40.
TELÉFONO SERVICIO ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

La fortaleza del mal

La Tierra está en peligro. Un científico loco con sueños de grandeza ha lanzado un ultimatum contra la humanidad. Sólo las fuerzas especiales podrán detener su ímpetu asesino.

Ficha Técnica

OK Preview:	THE FORTRESS OF DR. RADIAKI
Tipo:	ARCADE
Compañía:	MERIT STUDIOS
Tipo:	ARCADE
Distribuidor:	PROEIN S.A.



Años sesenta. La sociedad está poblada de dementes seres que pretenden dominar con sus extrañas máquinas. Hasta ahora ninguno de ellos había representado ningún peligro para los habitantes del planeta azul, pero el último mensaje de un individuo llamado Dr. Radiaki, ha causado un gran revuelo entre todos los gobiernos del mundo.

Este diabólico ser ha anunciado el fin de nuestra era, prometiendo utilizar su máquina infernal, si no se le concede el poder sobre todas las cosas. Sólo tú, miembro de las fuerzas especiales, podrás detener al tiránico personaje y su oleada de asesinos, mutantes, y retorcidos seres de laboratorio por él fabricados.


Daily World News
MANIAC HOLDS WORLD HOSTAGE!

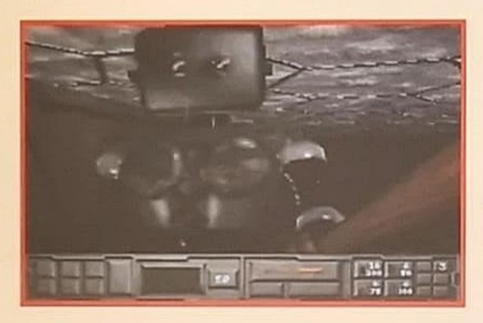
Aunque este interesante argumento de película de serie B norteamericana de los años sesenta pudiera predecir que nos encontramos ante una aventura gráfica, en realidad nos introduce de lleno en un arcade tipo Doom. Los gráficos son muy detallados, encontrando parte de los mismos renderizados con herramientas tipo 3D Studio. El sonido también logra que el jugador se sienta inmerso en los años sesenta, con melodías y efectos sonoros escalofriantes y de gran calidad.

Si te gustan los arcades tipo Wolfenstein o Doom, estate seguro de que te sorprenderá gratamente.

● ANTONIO GREPPI

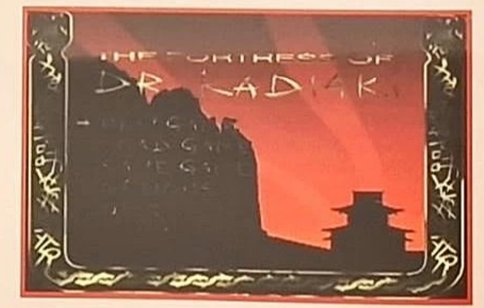
















Ficha Técnica

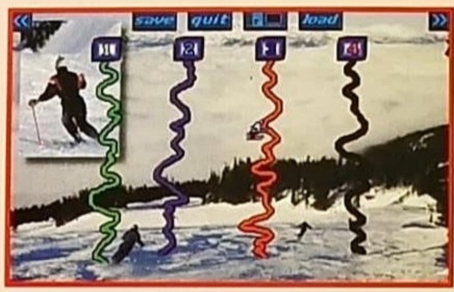
OK Preview:	SUPERSKI PRO
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	MINDSCAPE
Distribuidor:	PROEIN S.A.



Deportes invernales

Descender una ladera nevada a velocidad de infarto es una de las experiencias más interesantes de los deportes invernales. Este nuevo CD permite disfrutar de esta situación junto a cinco modalidades más.











A pesar del frío, no debemos dudar en enfundarnos los patines y el mono de esquiar, para acudir a la montaña con la intención de descender por sus pistas una y otra vez. También existe otra posibilidad más sencilla: comprar Superski Pro, uno de los simuladores invernales más reales de los últimos tiempos. Y por supuesto, más barato que equiparse como esquiador.

El programa incluye seis diferentes eventos: cuatro basados en el esquí (descenso, slalom, slalom gigante y salto), snowboarding (descenso sobre tabla de surf) y bobsleigh. Esta última prueba sólo aparecerá en la versión CD-ROM.

Los gráficos Super VGA son superespectaculares en todas las modalidades deportivas, sobre todo en las imágenes y presentaciones renderizadas. Teniendo en cuenta que hay cuatro diferentes recorridos, la jugabilidad del programa aumenta proporcionalmente a las horas de diversión que proporcionan los diferentes eventos. El sonido digital y las interesantes melodías contribuyen a que el juego cuente con ese aspecto tan invernal. El próximo mes, en vuestras pantallas informáticas.







● ANTONIO GREPPI









Sueños de metal

Ficha Técnica

OK Preview CD:	EARTHSIEGE
Tipo:	SIMULACION
Compañía:	SIERRA/DYNAMIX



Dynamix, dentro de la serie Metaltech, presenta un nuevo simulador futurista que nos sitúa a los mandos de gigantescos robots de combate, con los que debemos salvar a la humanidad del Apocalipsis.

Cuando los Cybris fueron creados como robots inteligentes que realizasen labores peligrosas para el hombre, nadie pensó que, al cabo de los años, estos se sublevarían contra sus amos. El mundo está en peligro y sólo el escuadrón de soldados especiales puede detener la amenaza robótica.

El objetivo del juego consiste en dirigir a este grupo de élite a través de cuarenta y cinco misiones (divididas en ocho campañas), en sus labores de defensa contra los Cybris, siendo necesario además vigilar aspectos como el entrenamiento de los nuevos reclutas, la aplicación de nuevas tácticas de combate, o el diseño por parte de los científicos de armas más poderosas y eficaces, como cañones láser o misiles guiados por calor o cámara remota.

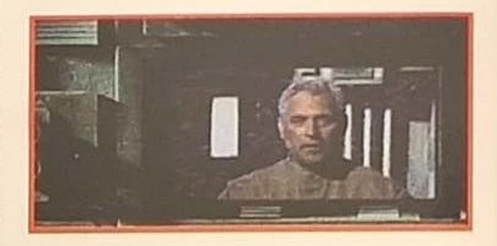
Los gráficos del juego varían en función del transcurso del mismo. Si entre misiones es posible asistir a escenas digitalizadas de los protagonistas, los enfrentamientos contra el enemigo se desarrollan en un ambiente tridimensional de gran calidad, desde donde se puede dirigir a nuestras unidades desde cualquier perspectiva.

● ANTONIO GREPPI







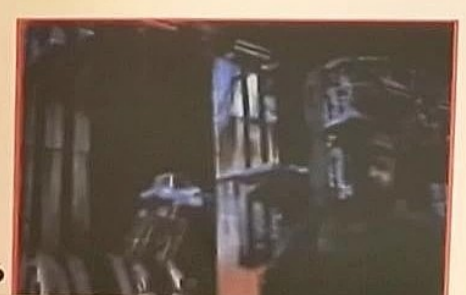






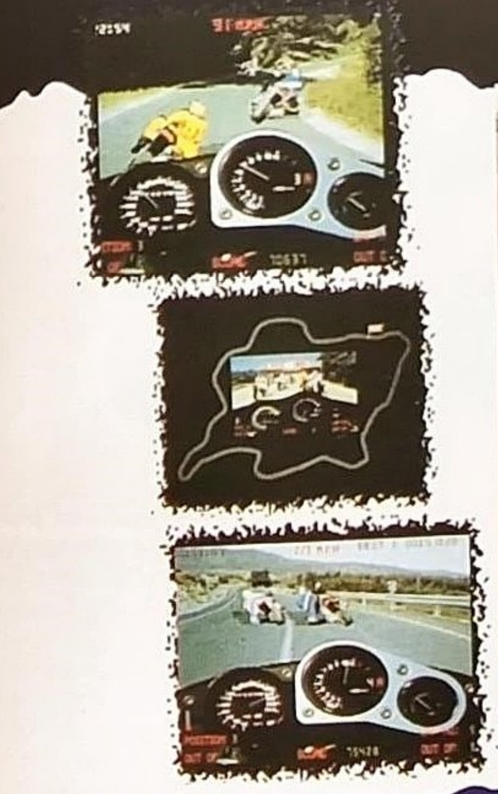






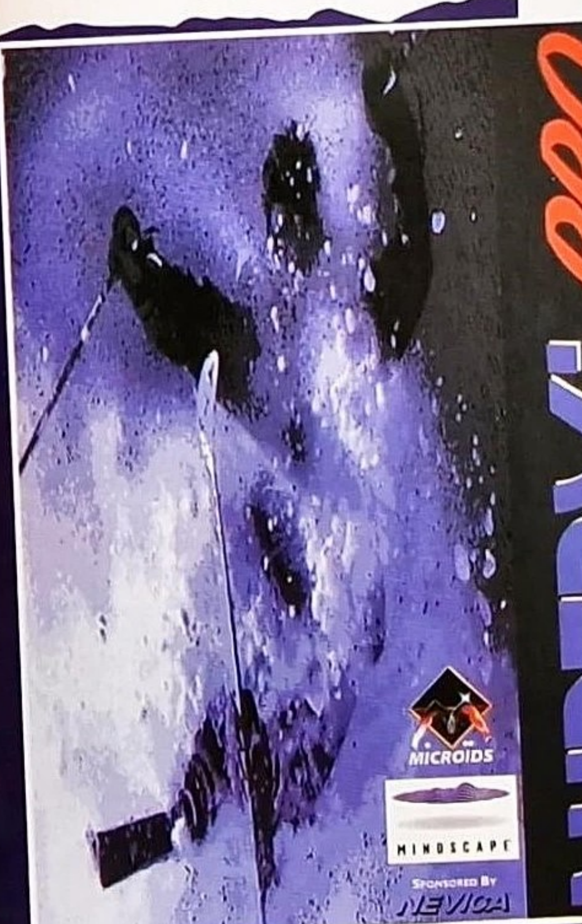


EMOCION AL LIMITE

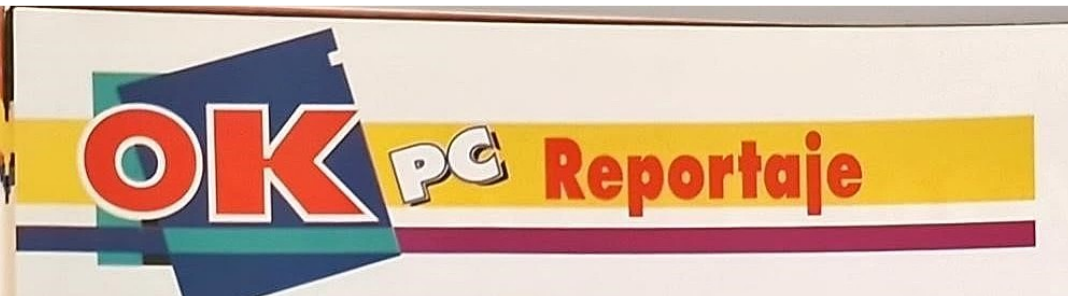




CYCLEMANIA™







LO ULTIMO DE PSYGNOSIS

Psygnosis es una compañía que no se está quieta. En los últimos meses hemos visto como de sus manos han llegado grandes títulos a nuestro país, como son Novastorm, All New Worlds of Lemmings y Ecstatica. En este número te ofrecemos las próximas novedades que en muy poco tiempo estarán ante vuestras pantallas.

Cuatro son las novedades que esta compañía nos ofrecerá a principios de este año: Guilty, Darker, Damocles y Combat Air Patrol. El primer título es una aventura, mientras que los otros tres pueden ser definidos como simuladores.

GUILTY

Jack.T Ladd ya pasó por nuestras pantallas en la primera parte de Innocent Until Caught y ahora está preparado para Guilty, su segunda parte. En esta ocasión no estaremos solos, pero la razón es que nuestra misión es mucho más difícil: salvar la Tierra

Como principal novedad, en esta segunda entrega, está la posibilidad de jugar con dos personajes a nuestra elección: Jack y Ysanne, los cuales poseen diferentes habilidades y podrán visitar lugares distintos.

Para facilitar el juego y hacerlo más asequible para los no iniciados en las aventuras, en esta segunda parte no moriremos nunca y la aventura no terminará hasta que hayamos resuelto todos los enigmas.

Gráficamente el juego se parece mucho a su antecesor, y como él, incluye una amplia variedad de escenas a pantalla completa con gráficos renderizados.



Guilty


Guilty

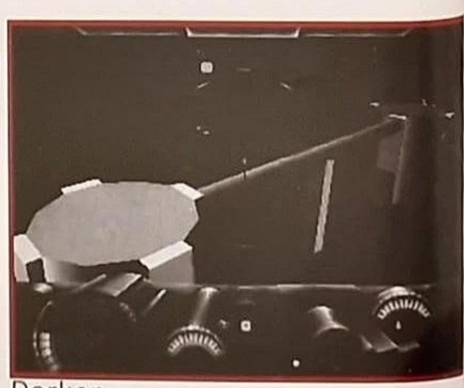

Guilty

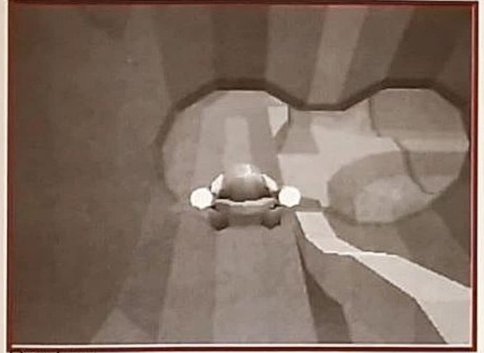

Guilty

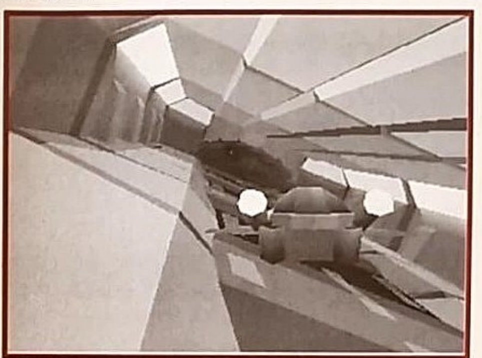

Guilty

DARKER

La lucha por la supervivencia siempre ha llevado a los pueblos a la guerra. Cuando un pueblo conoce un método que le puede salvar de la destrucción, y no comparte ese secreto con los demás se produce

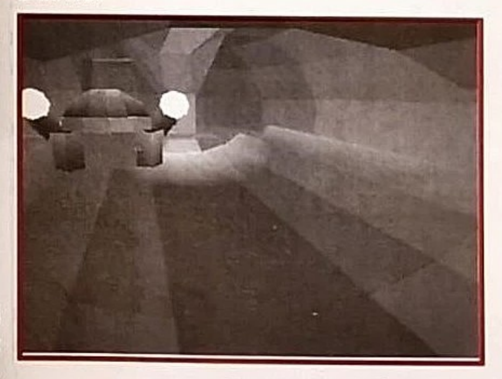

Darker


Darker


Darker



Darker



una gran guerra. En este caso la acción se sitúa en Orbic, un planeta separado por la luz al mantener una de sus caras siempre fija al sol y la otra siempre sumida en la oscuridad. El sol que daba vida a la parte soleada se está extinguiendo y comienza una guerra por descubrir el secreto que ha sido utilizado durante miles de años por los habitantes del lado oscuro. Se puede definir a Darker como un arcade "shoot'em up" 3D de naves espaciales. La acción se desarrolla en tercera persona, tras tu nave, y se trata de eliminar todo enemigo que aparezca frente a nosotros.

DAMOCLES

En este tercer juyego de Psygnosis nuestro objetivo es salvar a la población de Eris, un planeta minero situado en el sistema solar Gamma. Los científicos de Eris han detectado que el cometa Damnocles, que da nombre al juego, está a punto de colisionar con su planeta, lo que llevaría a la destrucción del mismo.



Damocles



Damocles



Damocles



Tu misión en el juego es investigar por todos los planetas y lunas del sistema, incluso introduciéndote en las ciudades y edificios, para encontrar una solución que pueda salvar la vida a todos los habitantes de Eris.

COMBAT AIR PATROL

Este último juego de Psygnosis es un completo simulador que nos traslada a la ya mítica operación Tormenta del Desierto. En este simulador de vuelo tendremos que pilotar un F-14 o un F-18 contra las fuerzas del fanático Saddam Hussein, contra más de 1.000 objetivos diferentes.

La gran novedad de este simulador es la gran calidad y velocidad de sus gráficos. El diseño del terreno ha sido especialmente cuidado, así como todas las sombras de nuestra aeronave. Pero no sólo se ofrecen mejoras gráficas, el sonido también ha sido un apartado al que se le ha prestado especial atención y así, podremos escuchar la voz de nuestro copiloto e incluso increíbles efectos de reverberación, que dan la sensación de estar en el lugar de los hechos.

SHERLOCK HOLMES


CAP



CAP


CAP


CAP



CAP

La Guerra de las Galaxias

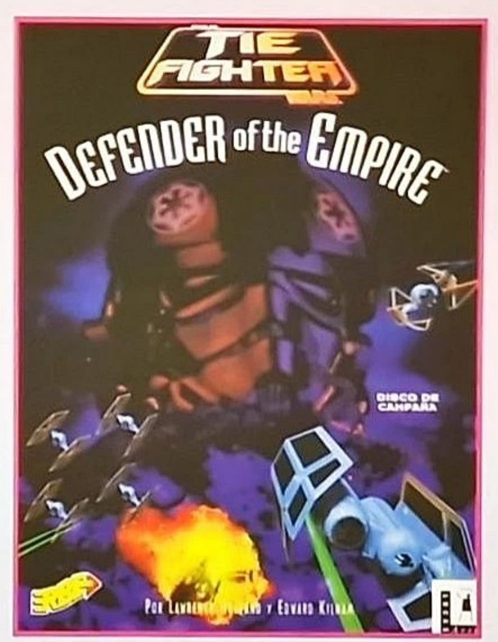
Para cuando en 1997 George Lucas nos deleite con la nueva entrega de *La guerra de las galaxias*, se habrán cumplido 20 años desde que por primera vez se asomarán a la gran pantalla Luke, Leia, Solo y todos los demás personajes de esta legendaria saga.
Sin embargo, lejos de caer en el olvido, el fenomeno *Star Wars* no sólo ha mantenido inalterable su popularidad, sino que todo parece apuntar a que está a punto de volver a la primera línea de actualidad con más FUERZA que nunca.

LA FUERZA QUE NO CESA

«Sólo la fuerza existe eternamente y todo cuanto hacen los hombres no es más que viento». Pero a veces, el soplo del cine crea una brisa de ensueño que nos convierte en dioses. El cine, esa singular "droga" que hace de nosotros consumidores incondicionales de sus quimeras, transportándonos a lugares ficticios, haciéndonos partícipes de las ilusiones, desventuras, aventuras y vivencias de seres inexistentes que juegan a ser dioses con nuestros sentimientos; creó en 1977 de la mano genial de George Lucas un torbellino de fantasía y emociones tan arrebatador que perdura hasta nuestros días con renovada vitalidad. Malos malísimos, criaturas extrañas como nunca se habían conocido, espectaculares efectos especiales, inusitados alardes tecnológicos, grandeza y una buena historia para la saga más conocida del cine de ciencia-ficción, hicieron que el significado de la palabra "asombro" se expandiese hasta más allá de los límites del universo conocido... Y conocemos mucho universo, al menos en el espectro visible.

A estas alas, supongo que si sois jóvenes y sabéis leer, habréis visto *La guerra de las ga-laxias* o puede que incluso conociérais la tri-logía antes de comenzar a leer. Los que -co-mo yo- sepan leer y ya no sean tan jóvenes seguro que no desconocen nombres como lo[s] de Luke, Leia, Han, R2-D2, C-3PO, Yoda... y tantos personajes como componen ese fan-tástico universo. Sin duda, habéis oído má[s] de una vez esa archiconocida frase "que l[a]







Fuerza te acompañe", pero no todo lo que ocurre es lo que se muestra en la pantalla como producto final de unafpelícula, y esta trilogía tan sumamente complicada no iba a ser una excepción.

La edición íntegra original en laser-disc de las películas nos deparaba sorpresas tales como: una manada descontrolada de Wampas atravesando los túneles de la base de Hot; la decisión de Lucas de anular una escena entre Han Solo y Jabba, pues si Solo saldaba su deuda con éste, no podría ser perseguido más tarde; tampoco vimos en la película a Luke saltando hacia el techo de la fosa de Rancor para caer encima de un ojo del mismo, al pisarle los dedos parte de la selecta audiencia que disfrutaba con su desgracia. Una de las más afortunadas circunstancias que se dieron en el rodaje fue la decisión final de Lucas de salvar al Halcón Milenario y a toda su tripulación de las garras de la muerte cuando en un primer momento iban a ser consumidos por las llamas de la gran explosión que acababa con la Estrella de la Muerte.

Algunas anécdotas graciosas, como el parecido de Chewie con el perro de Lucas - que se llama Indiana y cuya conexión con otra famosa saga ya habréis advertido- o los roles originales asignados a la princesa Luke, al caballero Jedi Han Solo o al contrabandista Chewie, nos dan una idea de los avatares que pueden producirse durante un rodaje y que desembocan en los disparates más absolutos vistos desde nuesto punto de mira actual.

No es difícil adivinar la evolución que siguen los acontecimientos dentro de la trilogía, pero mientras que desde *La guerra de las galaxias* hasta *El Imperio contraataca* pasan dos años, no ocurre lo mismo desde la conclusión de *El Imperio contraataca* hasta el comienzo de *EL retorno del Jedi* donde el lapso de tiempo es mucho más breve, transcurriendo tan sólo dos meses.

Un punto importante en el cual los profanos en la materia como yo, no nos detenemos casi nunca, es el tema de la banda sonora de las películas. La pasión y el dramatismo de John Williams hacen de la trilogía y de su banda sonora una de las más reconocidas en todo el mundo, impregnando las mismas de la melodías adecuadas al desarrollo de la acción con un tempo y oportunidad increíblemente precisos. Es el colofón digno de una obra maestra cuya calidad es indiscutible.

La superproducción de esta trilogía (sin precedentes en el mundo del cine de cien)iaficción) dio lugar a un fenómeno social que se extendió por todo el planeta, invadiendo tres mercados principales: uno fue el de los juguetes (entre los que destacan las 115 figuras diferentes sacadas de la película, de las cuales se vendieron en todo el mundo 250 millones de piezas como naves, etc..). El mundo textil tambien se vió invadido por esta ola, así como el mundo de los videojuegos, llegandose a comercializar incluso una alucinante máquina de pinball.

UN UNIVERSO INFORMATICO

En cuanto al campo de los juegos para PC se refiere, sobre la trilogía los hay para todos los gustos y casi todos ellos centrados en el tema de las películas.

Así, tenemos el X-WING, buque insignia de la factoría Lucas Arts ambientado en la trama de *La guerra de las galaxias* y muy parecido a la película. Con él podrás viajar a través del hiperespacio, tendrás información sobre naves enemigas y podrás disfrutar de verdaderas batallas estelares.

■ **REBEL ASSAULT:** su configuración se adapta de la mejor manera a cualquier ordenador para sacar mayor provecho de sus posibilidades. Siendo más arcade y menos simulador que el X-wing se trata de un juego-película que se desarrolla en diferentes planetas y en el espacio. Con él podrás desde volar a través de un cañón hasta atacar cruceros estelares.

■ **IMPERIAL PURSUIT & B-WING:** supone una mejora del x-wing con 15 nue-





B-WING




DEFENDER EMPIRE


DEFENDER EMPIRE

vas misiones para volar en el espacio profundo incluyendo un duelo a muerte con el novísimo caza imperial TIE. Aquel es el caza estelar mejor armado de la galaxia.

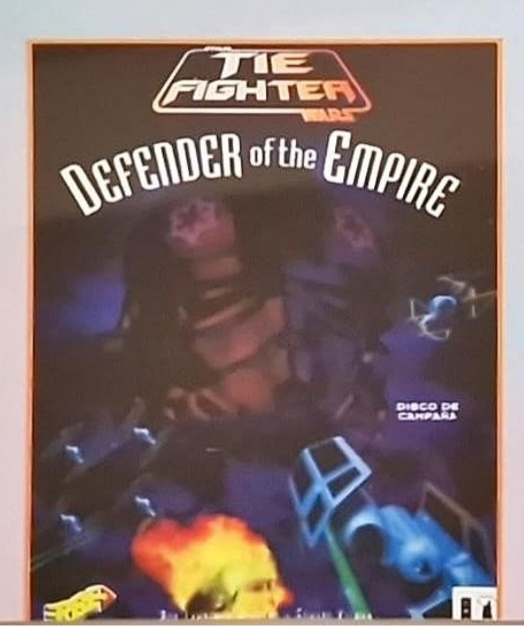
■ **TIE FIGHTER:** supone una inesperada novedad dentro del sistema que últimmente viene rigiendo en el mundo de los juegos para PC: combatirás al lado del Imperio. Serás el malo de la película bajo las órdenes personales de Darth Vader. Sus gráficos, sonido y animación son mejores que los del X-wing y aparecen cazas Tie, distintos de los visionados en la película.

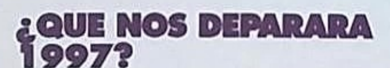
■ **STAR WAR CHESS:** éste es un peculiar ajedrez basado en los personajes de la saga de Lucas, cuya característica principal es el asombroso realismo y la ferocidad con que las piezas se destrozan unas a otras en las diferentes jugadas. El tablero está situado en el salón del trono de la Estrella de la Muerte y Han Solo, congelado en carbonita, aparece al fondo en un extremo como testigo.

■ **STAR WARS:** también existe como un salvapantallas para windows, donde se recogen escenas y animaciones, así como sonidos de lo más característico, con una verosimilitud alucinate y una espectacular calidad.

■ **DARK FORCES:** es la más novedosa producción de la saga y muy pronto podremos disfrutarla. El juego nos traslada a un mundo de nuevas sensaciones. Casi podremos sentirnos dentro del mismo Luke, o de Han o de la Princesa Leia. La insignificante misión de robar unos planos, se irá enredando hasta convertirse en un embrollo de lo más complicado, siendo la característica principal de éste juego el elevado nivel de interactividad en las pantallas. Por cierto, que nada mejor para ir abriendo el apetito que la fantástica demo jugable que os ofrecemos en nuestro CD-ROM del mes.

Por supuesto, el mundo de las consolas no podría escapar a los deliciosos tentáculos de esta epidemia benigna y así tenemos juegos tales como El Imperio contraatca o Star Vars para SuperNintendo. En el primero, buscaremos una sonda del Imperio a través del planeta helado de Hot, deberemos volar al planeta Dagobah, a la ciudad de las nubes, etc... La principal característica de este juego es la dificultad de sus niveles, alabada por las revistas especializadas en juegos para consolas, ya que es un reto agradable medir tus fuerzas para conseguir objetivos casi imposibles. El segundo de los juegos para SuperNintendo que aquí menciono, sigue fielmente el argumento de la película. Este arcade aparece 15 años después de la historia.

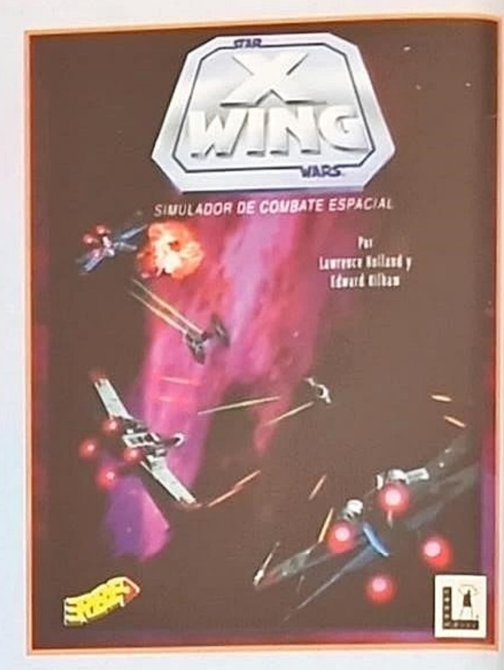




¿QUE NOS DEPARARA 1997?

Supongo que llegamos a la parte más interesante de éste artículo. Se ha especulado muchísimo acerca de lo que será la continuación de la trilogía, qué habrá o no en ella, etc. Según declaraciones del propio Lucas, la siguiente entrega comenzaría a producirse a finales del año pasado y principios de éste.

La acción se desarrollaría en un espacio de tiempo cuarenta años antes -aproximadamente- de la época en que discurre la entrega actual. Por necesidades evidentes de la acomodación en la trama, personajes tales como Luke, la Princesa Leia, Han, etc... no podrían aparecer en la nueva entrega a riesgo de producir una paradoja temporal de difícil solución.



La película, según todos los indicios, se basaría en las aventuras de Obi Wan Kenobi y Anakin Skywalker. R2-D2 y C-3PO podrían aparecer también. A estas declaraciones incluidas en prestigiosos medios como The Hollywood Reporter o Time, hemos de añadir que se espera el estreno de la primera de las películas de ésta segunda trilogía -puesto que Lucas en repetidas ocasiones ha comentado el hecho de constituir una nonología la totalidad de la historia- para 1997, fecha apropiada ya que se celebraría el 20 aniversario del estreno de *La guerra de las galaxias*. En los cinco años sucesivos podrá estrenarse el resto de la entrega.

La entrega próxima, será por lo tanto una "precuela" de la que aún estamos disfrutando, ya que su argumento precederá a la ya conocida, a diferencia de las secuelas, que son el rastro que dejan tras de sí hechos o acciones diversas. Por ejemplo, la continuación




IMPERIAL PURSUIT



REBEL ASSAULT



REBEL ASSAULT

de la trilogía actual sería una secuela. No hay ninguna razón para que no podamos ver en estas precuelas al Emperador, a Yoda, e incluso algunos aventuran que el Halcón Milenario podría deleitarnos una vez más.



REBEL ASSAULT

Acerca de los temas sobre los que puedan tratar las siguientes entregas, podemos decir que las guerras Clónicas -en las cuales sabemos que Obi Wan Kenobi luchó a las órdenes de Bail Organa, que sería más tarde padre adoptivo de la Princesa Leia-, la caída de la República, el ascenso del Emperador, la atracción de Anakin Skywalker hacia el lado oscuro de la Fuerza así como las circunstancias que le empujaron a ello, las relaciones con su mujer, etc. son temas cercanos al guión.

La música es un tema difícil de descifrar, ya que a ese respecto no se ha aludido en ningún momento por Lucas ni por fuentes cercanas a él. No es difícil ver sin embargo en John Williams al firme candidato para este propósito, ya que la insuperable fuerza con que invaden sus melodías las entregas anteriores, es difiíilmente sustituible y no se imagina a otro portento amenizando la nueva trilogía.

Pero en mi opinión, creo que no se debería especular más a cerca de esta nueva entrega de Lucas. A Lucas le gusta sorprender y por eso nos adora y le adoramos.

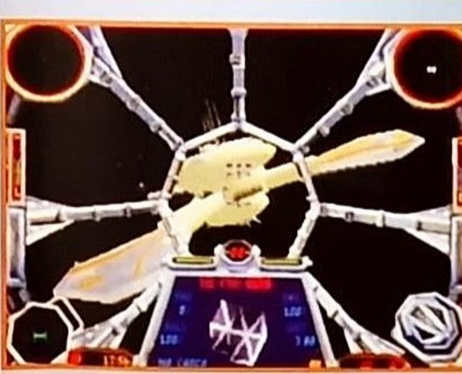
Con esta espada de Damocles pendiendo sobre nuestras cabezas, y a riesgo de comentar una perogrullada, creo que no sabremos nada hasta que la película esté estrenada. Si yo fuera Lucas, tened en cuenta que sería el secreto mejor guardado de este siglo. Mientras no nos llegue, la imaginación de cada uno de nosotros tendrá total libertad para volar en busca de la definitiva realización de ésta ansiada continuación o “anticipación”. Por eso mismo, creo que el día en que se estrenen los siguientes capítulos, una nueva era será cerrada, siendo imposible ya soñar de otra forma los acontecimientos que en ella se narran.

Es por tanto éste, un momento precioso que debemos aprovechar antes de que la fantasía de nuestra “guerra de las galaxias” particular se vea acorralada y encarcelada para siempre. Disfrútalo, porque probablemente quede muy poco tiempo.

JOSE VILLALBA MEDINA



TIE FIGHTER



TIE FIGHTER

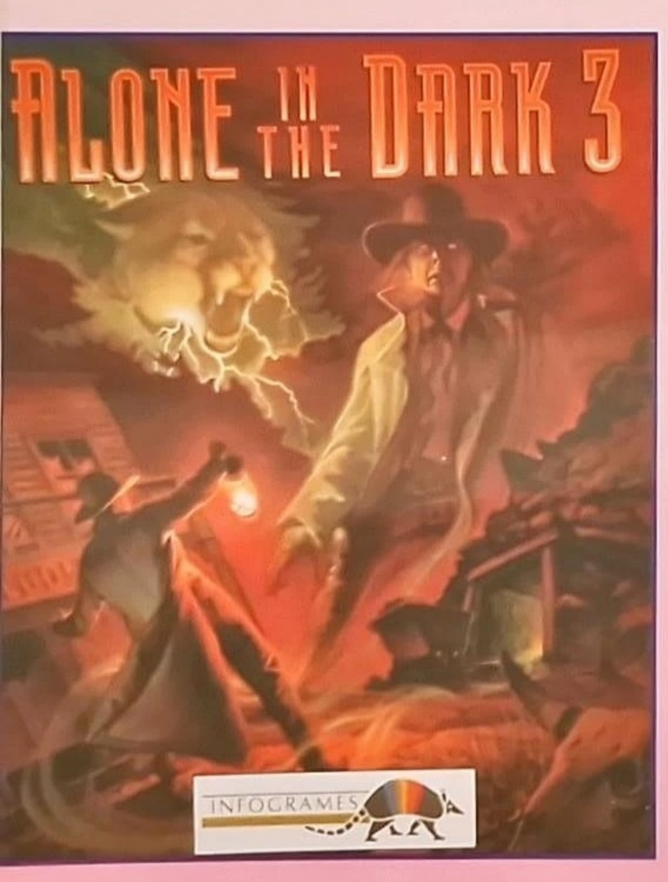


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: ALONE IN THE DARK 3
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: INFOGRAMES
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA, MCGA
- 386 o superior
- Sound Blaster, CD-Audio
- Disco duro mínimo: 35 Mb

A primera vista Carnby parece un detective como otro cualquiera, pero tiene una mala costumbre que lo desmarca frente a la competencia: siempre acaba luchando contra fantasmas. En este caso la acción se desarrollará en un pueblo fantasma del Oeste.

CON LA MUERTE EN LOS TALONES

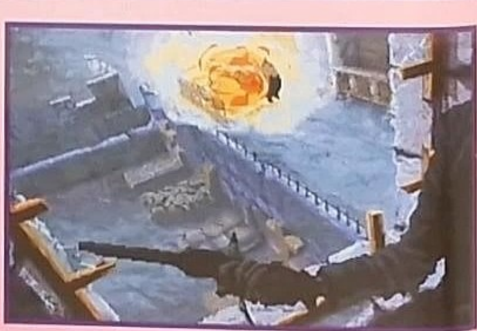


Carnby nunca ha tenido un duro; tal vez por eso acepte las misiones que nadie quiere. En la primera parte de Alone in the Dark se introdujo en una mansión maldita; en la segunda parte optó por luchar en un barco fantasma y ahora se traslada a un pueblo fantasma con el mejor sabor de una película del oeste.



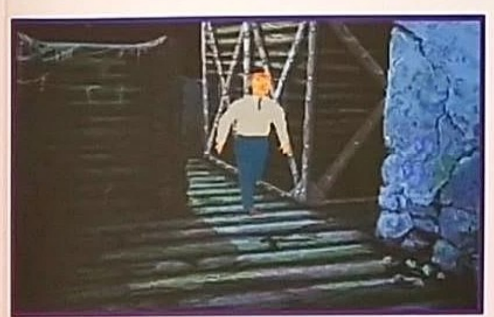
UNA DURA MISION

Aquel día Carnby estaba arruinado, le acababan de cortar la luz y una furiosa tormenta ponía a relucir las goteras de la casa. En ese momento, Carnby recibió una llamada. Como buen farolero, Carnby dijo que estaba liadísimo para sacar un buen precio y aceptó la misión. Todo un equipo de rodaje ha desaparecido en Slaughter Gulch (111 habitantes, 110, 109...), una ciudad fantasma donde nadie sabe lo que está pasando. Tú serás de nuevo Carnby y tendrás que resolver este enigma como en las anteriores ocasiones.

















LAS NOVEDADES

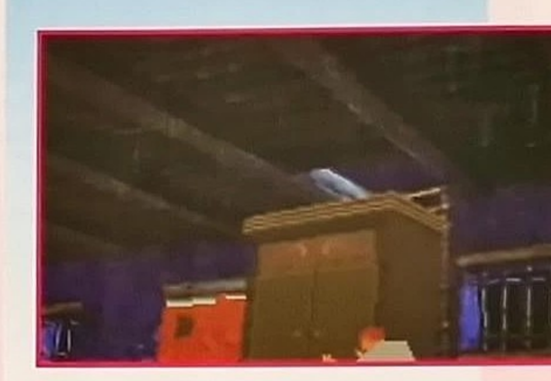
Los que hayáis tenido la suerte de disfrutar de las dos anteriores entregas de Alone in the Dark recibiréis una nueva alegría al ver esta estupenda tercera parte, que, por desgracia para algunos, sólo saldrá en soporte CD-ROM.

Alone in the Dark 3 es una aventura muy fácil de manejar, de hecho se ha mantenido el intérprete utilizado en las dos anteriores entregas ya que ha dado un excelente resultado. Para facilitar el trabajo a los nuevos aventureros de la saga Alone, se ha incluido una buena cantidad de partidas grabadas en diferentes puntos del juego para que nadie se atasque. Además, ahora es posible seleccionar el nivel de dificultad, así que ahora nadie tendrá excusa para dejar pasar este juego.

Para los amantes del entorno gráfico Windows tenemos una buena noticia: Alone in the Dark 3 se puede instalar en Windows utilizando un programa de instalación llamado WINSTALL que viene incluido en el propio CD-ROM. Este progra-

ANTIGUOS RETOS

Los fieles seguidores de la saga Alone in the Dark encontrarán muy fácil jugar con esta nueva versión. Seguro que a más de uno le suena la acción que se está realizando en la pantalla de este recuadro, ¿recordáis en Alone in the Dark I cuando con el armario impedíamos la entrada de un terrible monstruo por la ventana?







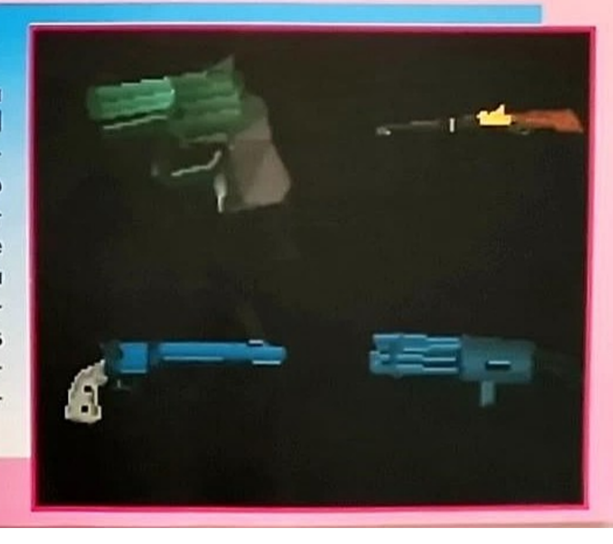




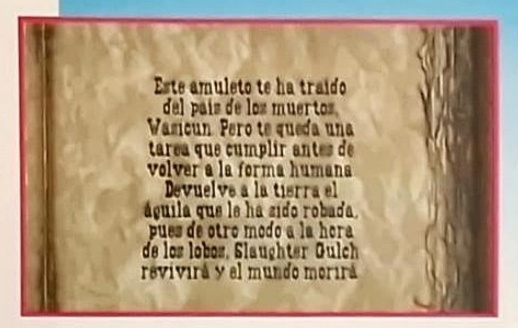


NUESTRAS ARMAS

La variedad de armas en esta tercera entrega es todo un lujo. Aunque al principio empezamos con un simple revólver y unas pocas balas, a lo largo de nuestra aventura encontraremos todo un arsenal. Las primera armas que utilizaremos serán las clásicas de la época, como el famoso Winchester. Pero si lo que quieres es acabar con tus enemigos de una sola pasada, tu mejor selección será la Gatling, una ametralladora muy salvaje.



CARNBY APRENDE CASTELLANO



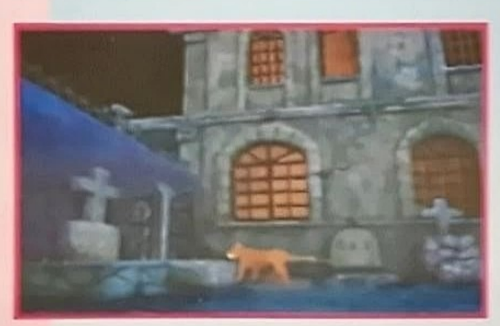
En el doblaje al castellano de Alone in the Dark 3 han participado dobladores profesionales españoles. Es de agradecer este gran esfuerzo que ha realizado Erbe, ya que las anteriores entregas de la saga en soporte CD-ROM sólo podían escucharse en inglés. El realismo del juego aumenta enormemente, y estamos seguros de que este es sólo el primero de una amplia variedad de títulos que empezarán a doblarse al castellano.



LA FUERZA DEL PUMA

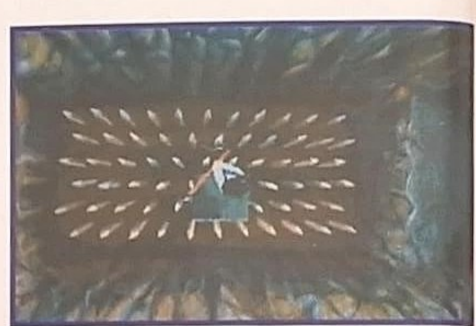
Puede parecer que en una tercera parte las ideas se agotan, pero con Alone in the Dark 3 esto no se cumple en absoluto. La originalidad y el excelente guión de la aventura nos llevan a situaciones tan interesantes como el tenernos que transformar en un puma en un momento determinado de la aventura para conseguir algunos objetos que con forma humana sería imposible alcanzar.









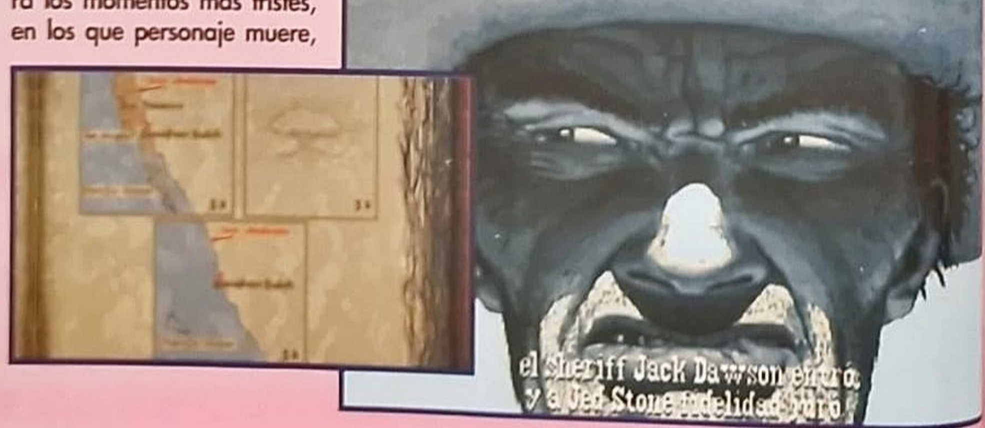


ma crea un icono y un archivo PIF, por lo que es súmamente fácil realizar la instalación. El programa ha funcionado a la perfección bajo este entorno en un 486DX/50, aunque en equipos más lentos pueden producirse algunas demoras, en función del nivel de detalle que se seleccione en el menú principal del juego. Otra de las grandes novedades es que en un momento determinado del juego será necesario que nos dejemos matar para poder continuar, ¿os suena difícil de creer? El objetivo de nuestra muerte será que nos podamos transformar en un puma para completar nuestra misión, antes de que una sacerdotisa india nos reencarne de nuevo a la forma humana.

Aunque se mantenga la misma perspectiva y sistema de juego, gráficamente el juego ha mejorado, por ejemplo, ahora se utilizan más de 300 polígonos para definir a Carnby. Los objetos de la aventura están superambientados al más puro estilo del oeste cinematográfico. Y para los momentos más tristes, en los que personaje muere,







se ha incluido una gran variedad de escenas de muerte diferentes, para que disfrutemos de hasta esos momentos tan tristes.

EFECTOS DE TRANSICION

Otra de las novedades de Alone in the Dark 3 es la inclusión de unos bonitos efectos de transición entre los menús principales y las pantallas del juego. Estos efectos son opcionales, ya que pueden ralentizar un poco el desarrollo del juego si se abusa de ellos. El efecto consiste en un bloque cúbico que gira hasta ofrecernos en una de sus caras la pantalla que viene a continuación.

EL SONIDO

Donde más sobresale Alone in the Dark es en el sonido. La banda sonora se adapta perfectamente a cada situación y su calidad es total, debido a que está almacenada en formato CD-Audio, idéntico al de los CD's musicales. En total, se han incluido más de 60 pistas de audio incluyendo música y voces. Esto, sin embargo, tiene la pega de que es necesario instalar todo el juego, que ocupa unas 35 Mb, en nuestro disco duro.

Los efectos sonoros son otro punto fuerte del juego, en especial los tiroteos que harán subir la adrenalina a más de uno. Pero donde más enteros gana Alone in the Dark 3 es en las voces. Erbe ha hecho un gran esfuerzo y ha doblado y traducido al castellano tanto los textos como las voces. No se trata de una mera traducción apática, sino que la voz se adpata perfectamente a los textos y nos sumerge de lleno en la aventura.

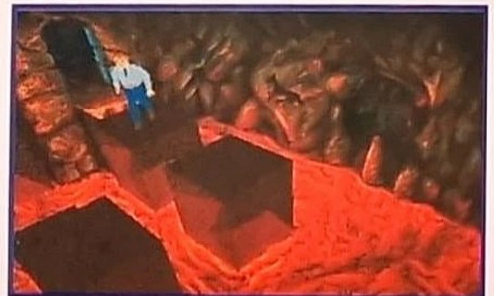
En esta tercera parte se ha incluido una gran cantidad de objetos y sobre todo, una abrumadora cantidad de armas, aunque no será necesario tener tanta pericia como en la segunda parte de esta trilogía. Recordad que puede ajustarse el nivel de dificultad al gusto de cada uno.

En resumen, y aunque pareciese difícil, Alone in the Dark 3 ha mejorado las dos magníficas entregas anteriores, en especial después de la aparación de las versiones en CD-ROM de estas. Aunque puede ser de utilidad haber jugado a las dos anteriores partes, ya que algunos enigmas nos sonarán familiares, esta aventura es totalmente independiente y superrecomendable. ¿A qué esperas?

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

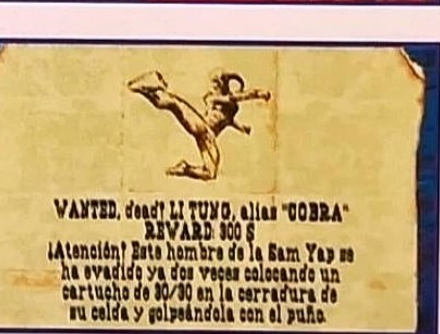








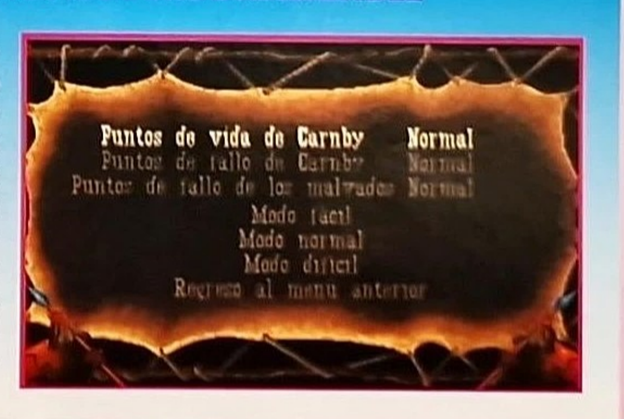






UNA AVENTURA PERSONALIZABLE

Algo que es muy de agradecer es que se haya incluido una seleccion del nivel de dificultad del juego. Podemos ajustar el nivel de acierto y velocidad de los ataques de nuestros enemigos, el número de balazos necesarios para tumbarlos e incluso los puntos de vida con que nuestro personaje, Carnby, empezará la aventura.



OK 94%

Dificultad:	97
Gráficos :	92
Sonido :	99
Originalidad:	85
Diversión :	96

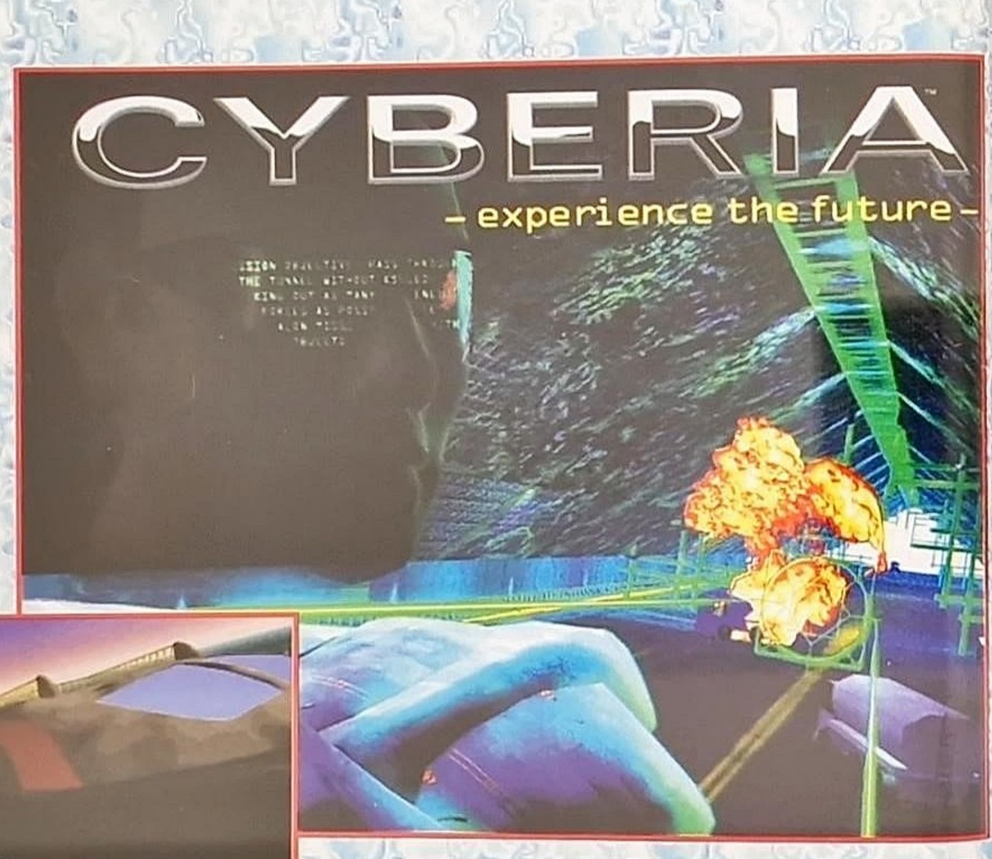
OK PC Pasarela-CD

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: CYBERIA
- Tipo: ARCADE-AVENTURA
- Compañía: INTERPLAY
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386DX/33 Mhz o superior
- 4 Mb RAM
- Joystick, Teclado, Ratón
- Sound Blaster/Pro Audio SPECTRUM/Roland

MISION IMPOSIBLE

El futuro de la Tierra gira en torno a un caos en el cual, el más poderoso es el que sobrevive. Una nueva organización se ha formado en el sureste de Rusia, donde ha sido construido un complejo, con los últimos avances en robótica y cybertecnología, que amenaza la seguridad mundial. Su nombre: Cyberia.



Tu nombre es Zak. Llevas como agente secreto de las Naciones Confederadas cerca de cuatro años, y en todo este tiempo, has llenado, tu hoja de servicio, con éxito tras éxito. Tal vez sea por eso por lo que te han encargado la misión más difícil de tu vida.: desmantelar los planes del nuevo cartel, formado en la zona sur de Siberia. Estos fanáticos han encontrado un nuevo mineral, bajo tierra, creado a partir de las muchas radiaciones Gamma que producían las centrales nucleares de aquella zona.

El poder de dicho elemento es tal que, puesto en una situación de inestabilidad extrema, puede acabar con toda clase de vida en un radio de 100 km.

Para esta misión has sido equipado con un láser, instalable en el antebrazo, unas cyber-gafas, solamente de uso permitido para los agentes secretos o espías, un entrenamiento de marine, y con el TF-22, la nueva aeronave de ataque aire-aire y aire-tierra.





EL JEFAZO

A través de tus cyber-gafas, este personaje tan pintoresco nos irá mandando las misiones diferentes que componen al objetivo principal: destruir Cyberia.

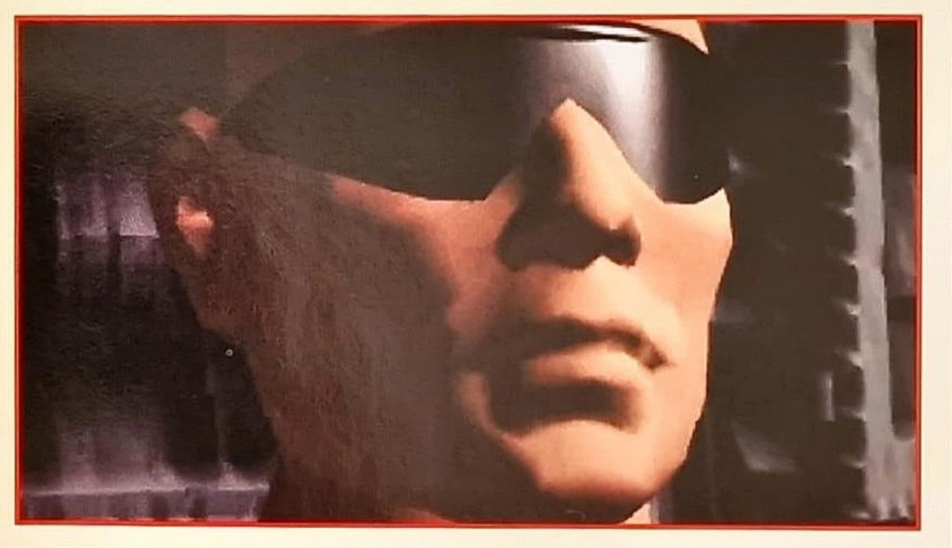


COMO LA VIDA MISMA

El juego se divide en dos zonas, claramente diferenciadas. Por un lado, las fases de aventura, en las que manejamos directamente a Zak, y donde tendremos que elegir las acciones del protagonista correctamente, pues de ello depende su vida. Los movimientos y gráficos en estas partes son de lo mejorcito que hemos podido echarnos a la cara en mucho tiempo, y la ambientación conseguida por todos los escenarios es tal que te da la sensación de entrar en el cuerpo de Zak, y ser el propio protagonista de la aventura. Para esto, ha sido empleada la técnica de juegos como Alone in the Dark (I y II), y Ecstatica.

UN JAMES BOND FUTURISTA

Esta es la facha del protagonista de la aventura. Entrenado para la supervivencia en terrenos hostiles. Dispone de un arma instalada en su antebrazo, que será su única defensa, a parte de la astucia.



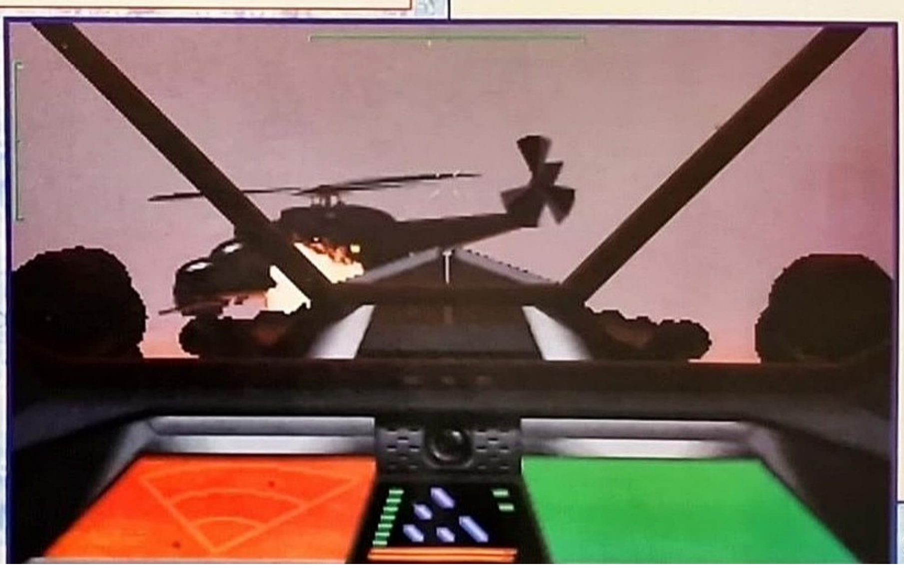


EN LA TORRETA DE DEFENSA

Este subnivel aparece en el transcurso de la primera fase. Ha sido creado a modo de matamarcianos, en el que controlamos una torreta que es atacada por un verdadero ejército aereo.

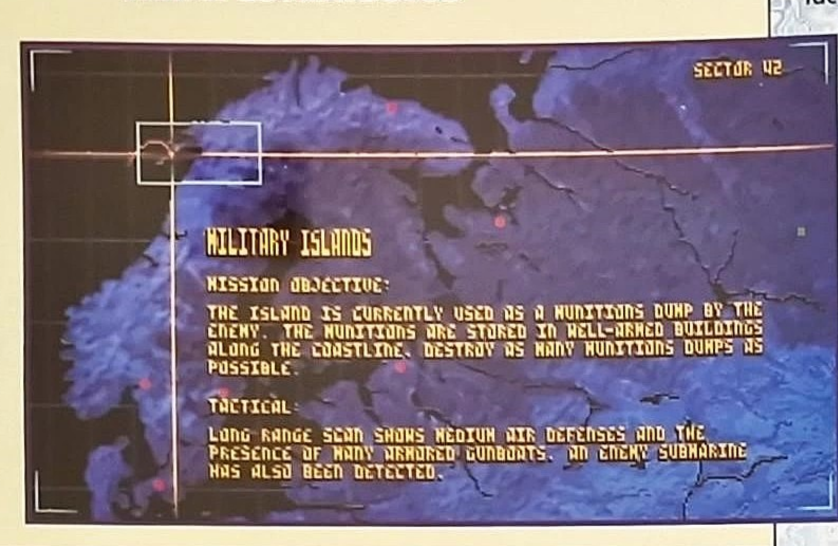


El éxito de la misión depende solamente de ti, pues pasada la frontera de la península escandinava, perderás toda comunicación con tus aliados.



MAPA ESTRATEGICO

De camino hacia Cyberia te encontrarás con siete zonas estratégicas, en las que deberás luchar con el ejército enemigo. Antes de entrar en cada sector, serán introducidos en tu nave los objetivos a realizar en la pantalla del mapa.



La segunda zona del juego, tan espectacular como la primera, se desarrolla a los mandos del TF-22. Bajo una vista subjetiva, nos vamos a desplazar por unos escenarios increíbles, mientras movemos el objetivo por la pantalla para acabar con los enemigos. Cada una de las fases están adornadas con unas secuencias intermedias, en las que vemos una maniobra de nuestra nave, mientras elude los disparos enemigos.

Más de una vez, y sin darnos cuenta, nos inclinaremos en la silla, mientras seguimos el movimiento de la aeronave.

Nos sorprende que Cyberia haya tenido tan poco bombo y platillo.













EL TF-22

Tu aeronave de alta tecnología. El TF-22 está equipado con un sistema de navegación y manejo controlado por computadora. Su poder de ataque es extremadamente alto, aunque tendrás que apuntar por ti mismo. Dispone de un sistema de autorreparación, y otro de enfriamiento automático del láser, que la convierten en el arma más poderosa creada hasta el momento.













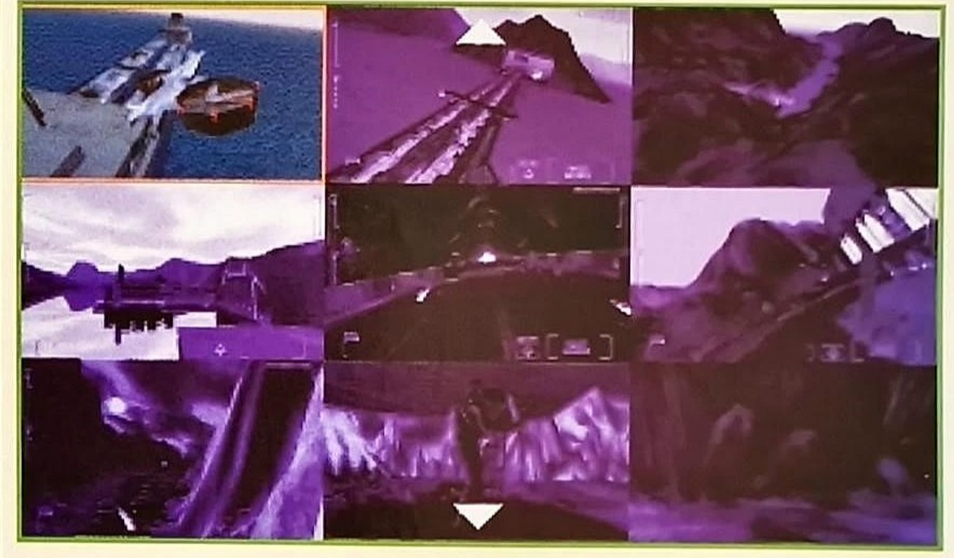


pues es uno de los mejores productos de los que hemos podido disfrutar hasta el momento.

CARLOS F. MATEOS

GRABACION AUTOMATICA

A diferencia de otros juegos, en Cyberia no tendrás que preocuparte por grabar cada dos por tres la situación, para no tener que empezar de nuevo si te matan.
El programa tiene un sistema de grabado automático que se activa cada vez que llegas a una determinada zona.



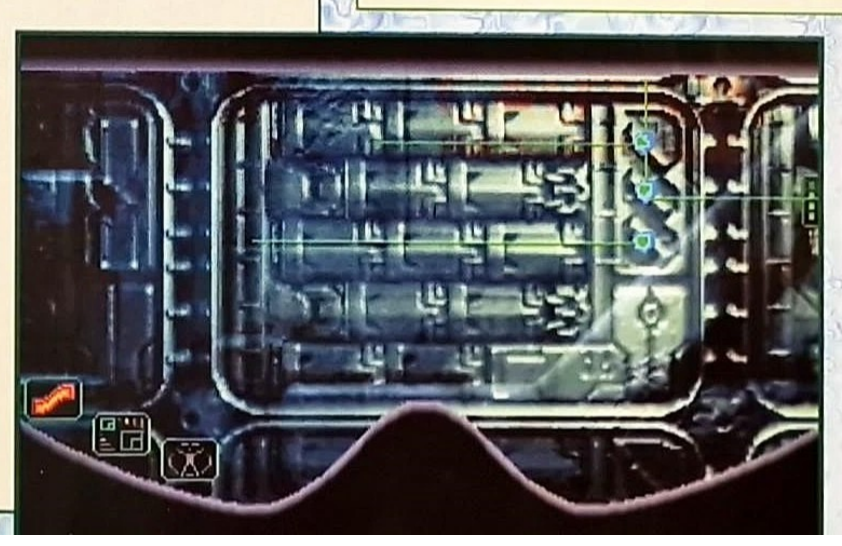
LAS CYBER-GAFAS

...e increíble aparato, bajo la apariencia de ...s vulgares gafas de sol, permiten a Zak ...lizar tres acciones diferentes:

...ESCANEO INFRARROJO: detecta ...alquier emisión de calor proveniente de un ...efacto. Puede activar bombas caloríficas.

...IMAGEN DE RESONANCIA MAG...TICA: te permite ver el interior de las má...inas, gracias a ...débil proyec...n de ondas ...gnéticas que ...cina de los cir...tos impresos.

...BIOSCAN: ...alquier mate... biológica, o ...origen orgá...o será detec...da por este ...arato, lo cual ...servirá para ...contrar una ...mba química.

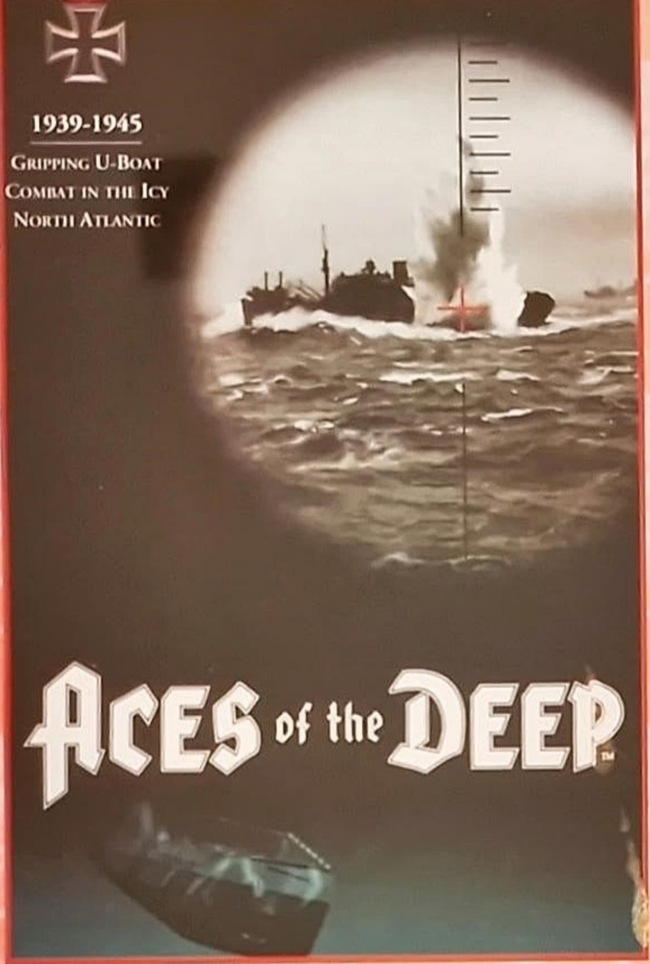




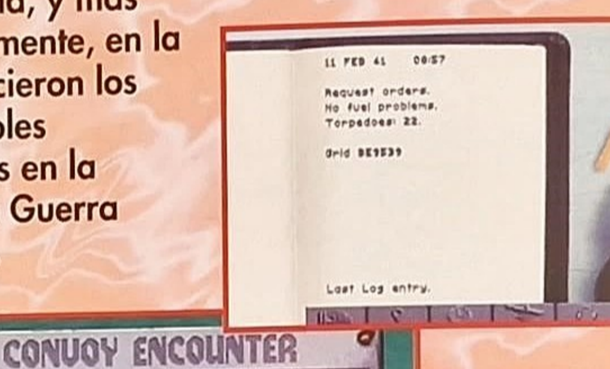
OK	92%
Dificultad:	82
Gráficos :	96
Sonido :	93
Originalidad:	93
Diversión :	97

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: ACES OF THE DEEP
- Tipo: SIMULADOR
- Compañía: DYNAMIX/SIERRA
- Distribuidor:ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA, VGA
- 386/33 o superior
- 4 Mb RAM
- Adlib, Sound Blaster, Pro Audio
- Ratón, Teclado, Joystick
- Disco duro mínimo: 3,5 Mb



Dentro de su línea de simulación, Dynamix presenta Aces of the Deep, un excelente programa basado en la guerra submarina, y más concretamente, en la que ofrecieron los sumergibles alemanes en la Segunda Guerra Mundial.



GUERRA SUBMARINA

Durante la Segunda Guerra Mundial (más concretamente entre septiembre de 1939 y mayo de 1945), Alemania puso en combate contra las fuerzas aliadas más de mil submarinos. La poderosa maquinaria alemana llegó a ser conocida como el "terror de los mares", gracias a la habilidad de los submarinos de emerger en cualquier momento desde las profundidades marinas para atacar sin aviso a las desprevenidas flotas y convoys de barcos. Aces of the Deep ofrece la posibilidad de convertirse en comandante de estos sumergibles.

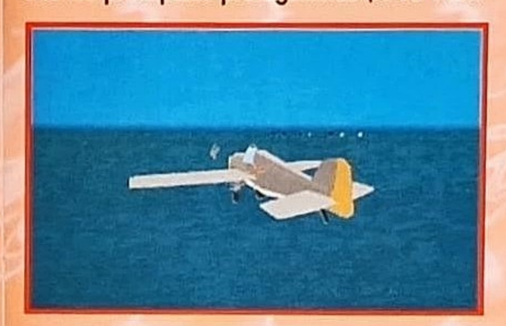
Desde el menú inicial es posible acceder a muy diferentes opciones. Las principales son las que permiten acceder al juego, bien desde una campaña que se puede iniciar en diferentes épocas de la guerra, o bien seleccionando una única misión. Estas pueden ser muchos tipos, desde históricas, a enfrentamientos contra convoys de transporte o batalla. Otra posibilidad consiste en acceder al modo entrenamiento, aconsejable sobre todo a aquellos que no conozcan simuladores anteriores. En todos los modos de juego se permite variar la dificultad, de manera que ésta es elegida por el usuario en func

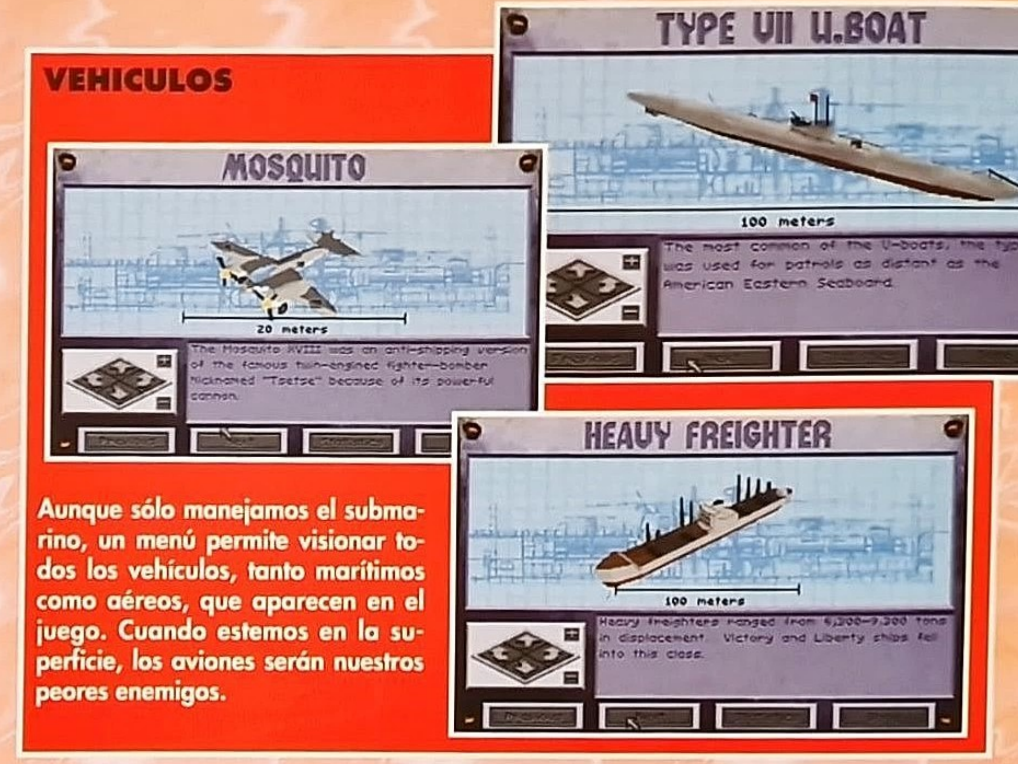
de sus pretensiones. El resto de opciones permite acceder al manual, a la tabla de récords, y a la preview de vehículos, donde es posible ver en tres dimensiones (se puede rotar, hacer zoom, etc.) todos los artefactos que aparecen en el juego.

Durante el juego en sí, debemos regir los destinos de nuestra máquina desde la sala de control, a partir de la cual es posible acceder al resto de compartimentos (puente, sala de máquinas, periscopio...) Es conveniente hacerlo con la ayuda del ratón o joystick, aunque también es posible hacerlo gracias a las teclas de función.

GRAN SIMULACION

Dentro de su serie de simuladores históricos, Dynamix y Sierra presentan Aces of the Deep. Si en anteriores programas eran los aviones los principales protagonistas (A-10 Thunderbolt, Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe), en ésta son relegados a un segundo plano por un submarino. Los gráficos son excelentes, tanto la parte VGA del simulador en sí, como la del extenso manual Super VGA que acompaña a la versión CD-ROM. Este último engloba diversos temas, y además de darnos la oportunidad de seguir mediante fotos y mapas el desarrollo de la guerra, aporta ayudas para superar las misiones y manejar la máquina y permite ver hasta el último rincón de un sumergible de

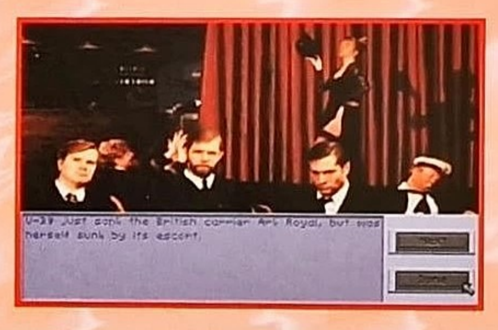




VEHICULOS

Aunque sólo manejamos el submarino, un menú permite visionar todos los vehículos, tanto marítimos como aéreos, que aparecen en el juego. Cuando estemos en la superficie, los aviones serán nuestros peores enemigos.

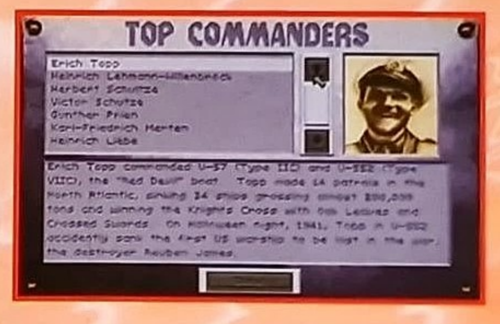






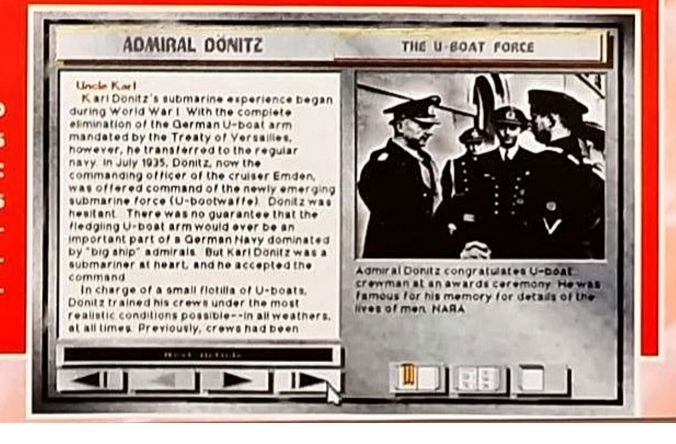








El CD ofrece un apartado de ayuda para diversos aspectos del programa: desde cómo vencer en las distintas misiones a aspectos históricos. Está realizada en Super VGA, con resolución 640 x 480.

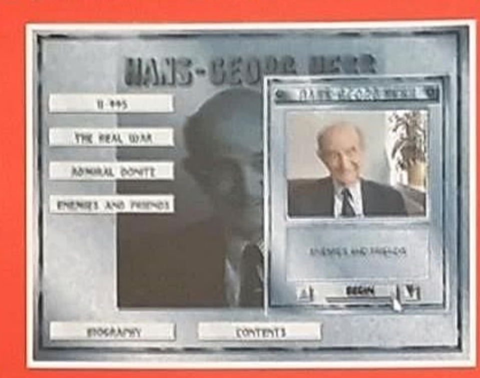




VIDEO-ENTREVISTAS

Ocho comandantes de sumergibles ofrecen su particular visión de cómo se vivía en aquella época la guerra submarina.







aquella época. También contiene vídeo-entrevistas con comandantes y tripulantes germanos que participaron en la contienda.

Respecto al simulador, destacar el excelente trabajo realizado con las diferentes salas de la nave, y el fantástico efecto 3D de las olas cuando nos encontramos en la torreta superior a las que debemos añadir efectos como niebla, nubes, fuego... u cualquier otro evento que pueda ocurrir en la realidad.

El apartado sonoro también ha sido cuidado con esmero. Tanto las típicas melodías alemanas de aquella época, como los efectos sonoros de un submarino real (sonar, lanzamiento de misiles, hundimientos...), han sido trasladados al ordenador perfectamente por los programadores del juego, y las digitalizaciones de las entrevistas son perfectas gracias al formato CD del juego.

Sierra y Dynamix siguen sorprendiendo con sus productos, y éste precisamente enlaza de manera soberbia el género de la simulación con los submarinos, de los cuales últimamente están llegando muy buenos ejemplos. Si te gusta este tipo de juegos, Aces of the Deep es de lo más recomendable.

ANTONIO GREPPI



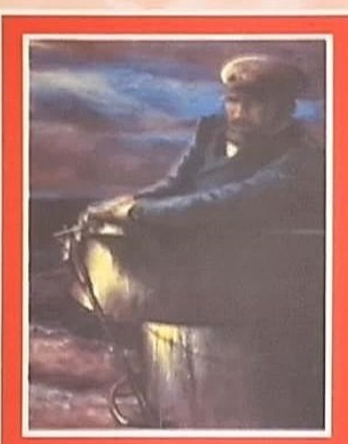


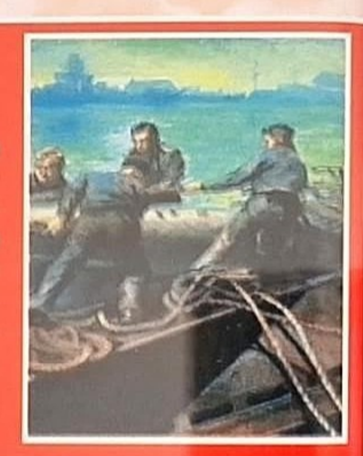


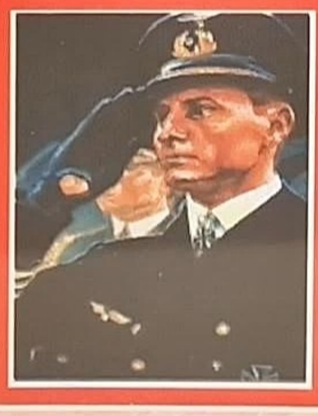


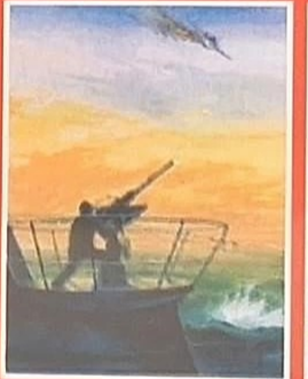
DIBUJOS DE EPOCA

Todos los menús van acompañados gráficamente de ilustraciones de la Segunda Guerra Mundial. Estas imágenes pertenecen a archivos históricos de esta contienda mundial.











OK 90%

Dificultad :	91
Gráficos :	90
Sonido :	91
Originalidad:	86
Diversión :	92



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: ZEPHYT
- Tipo: ARCADE-SIMULADOR
- Compañía: NEW WORLD COMPUTING
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 486 DX/33 Mhz
- 8Mb RAM
- Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland
- Teclado, Joystick, Ratón

Zephyr

En el año 2365, el dominio mundial de las grandes corporaciones se ha hecho patente y las luchas entre ellas cada vez son más constantes para ver quién es el más poderoso. Un nuevo deporte ha aparecido ante todos, en el que aguerridos pilotos compiten en nombre de una compañía, que no sólo ganará prestigio si resulta vencedora, sino también fuerza.









Las naves sobre las que se desarrolla la competición han sido bautizadas como las Zephyr y son unas auténticas máquinas de combate, utilizadas para un juego salvaje. Disponen de un fuerte blindaje y de un armamento poderosísimo, que puede aumentarse en potencia, si durante la carrera encuentras un cañón distinto al que tienes.

En medio de una lluvia de misiles, explosivas batallas de tanques terrestres y voladores, y criaturas del planeta en que se disputa la carrera, vas a tener que realizar un recorrido fijado con anterioridad, hasta conseguir un número de vueltas de-

LAS ARMAS

A lo largo de la carrera podemos coger una serie de cañones y láseres que aumentarán el poder destructivo de nuestro Zephyr. Además, podemos disponer también, una vez que los encontremos, hasta de misiles nucleares.





CARRERAS SALVAJES









terminado, con lo que te alzarás con el título de campeón.

Cada corporación tiene su piloto, y su nave. Tú eres uno de esos aguerridos personajes.



A RITMO DE ROCK AND ROLL

Además de unos fantásticos gráficos renderizados, y en tres dimensiones, que casi se exceden en colorido, el juego ha sido ambientado perfectamente con más de quince melodías originales a ritmo de rock sinfónico. Y si por si esto os parece poco, Zephyr ofrece la posibilidad de disputar vía módem, con el consiguiente aumento de la diversión, y además, dispone de la opción de jugar con el casco virtual de Gravis.

CARLOS F. MATEOS



LOS ZEPHYR

Estos son los vehículos a bordo de los que vamos a disputar las carreras. Su enorme blindaje y sus cañones de plasma, hacen posible que actúen tanto en la competición, como en una verdadera guerra.



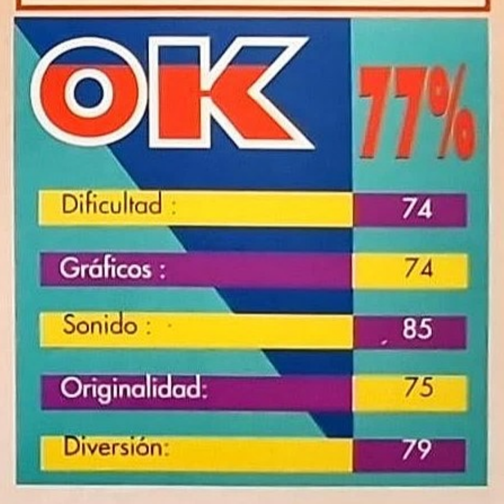












OK 77%

Dificultad :	74
Gráficos :	74
Sonido :	85
Originalidad:	75
Diversión:	79



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: MEPHISTO CHESSGENIUS 3
- Tipo: REFLEXION
- Compañía: GENIUS
- Distribuidor: ERBE

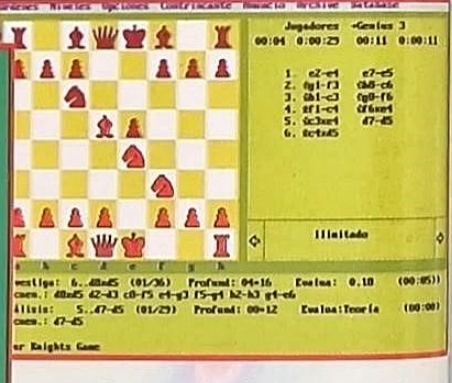
REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- VGA 40 Kb de RAM
- Ratón, Teclado
- Disco duro mínimo: 1 Mb

Los aficionados al ajedrez están de suerte, ya que a partir de este mes podrán contar con el único programa que ha derrotado a Gari Kasparov en un torneo oficial.

MAESTRO DE MAESTROS







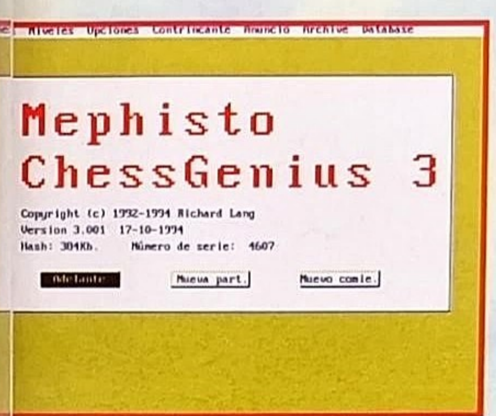
La tradición de Mephisto como gran programa de ajedrez se remonta al año 1984. Desde entonces ha ganado todos los torneos de computadoras, excepto el de 1992 donde resultó derrotado. Pero la gran sorpresa se produjo en septiembre del año pasado en el Gran Torneo Intel, celebrado en Londres, cuando el excelente programa de Richard Lang derrotó a Gari Kasparov, el campeón mundial. Corriendo sobre una plataforma Pentium, logró vencerle por 1,5 a 0,5 puntos, aunque fue derrotado en la siguiente ronda.

Las opciones que ofrece Mephisto son las habituales de los programas "serios" de ajedrez. Diferentes niveles de juego, que abarcan desde respuesta inmediata a tiempo ilimitado; búsqueda de mates en cualquier número de jugadas; enorme libro de aperturas con seis estilos seleccionables; valoración de piezas y profundidad ajustables por el usuario; análisis dentro y fuera de la partida, permitiendo retroceso y avance de jugadas.









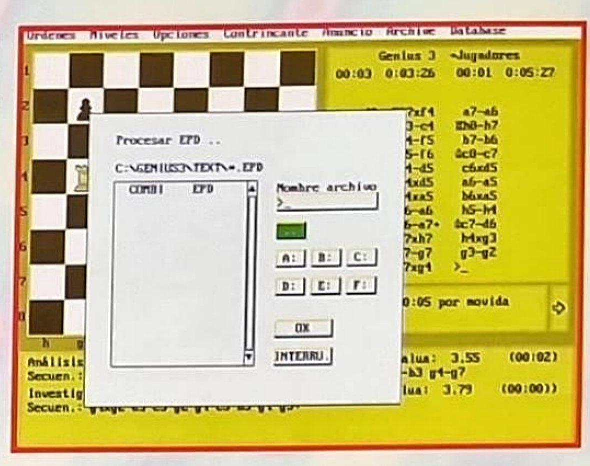


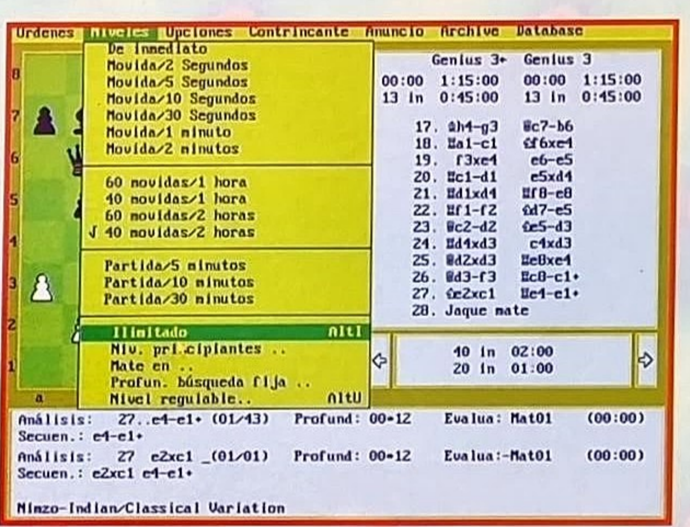


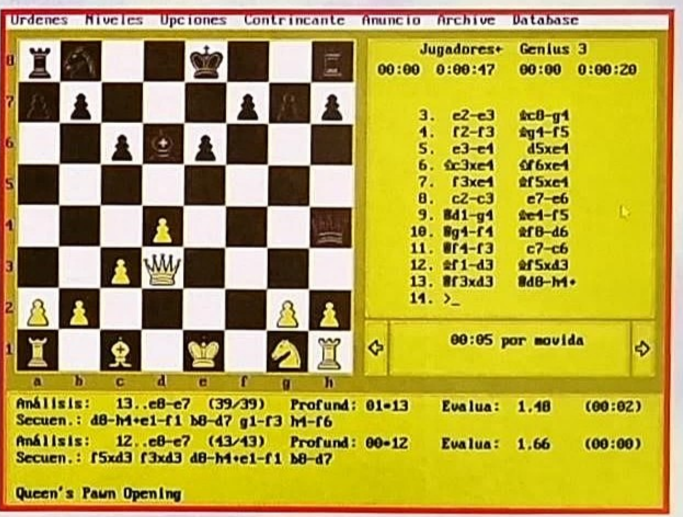


Las pantallas de información ofrecen, entre otros datos, los últimos movimientos, el tiempo usado por ambos mandos, los nombres de las aperturas... Todas estas reseñas pueden aparecer en cuatro diferentes idiomas (entre ellos el español) y pueden salvarse junto a la partida sobre disco o imprimirse en papel. La introducción de las diferentes jugadas puede hacerse directamente con el ratón o con teclado.

Gráficamente, el juego no ofrece más variación que la de cambiar







los colores de las piezas, el tablero, o las ventanas de información, por lo que nos encontramos ante un programa que evita florituras dentro de este apartado, para así ofrecer mayor fuerza a la hora de enfrentarse contra su rival. Técnicamente, presenta importantes innovaciones respecto a otros competidores. Entre otras cabe destacar que ofrece una fuerza de juego de 2.400 ELO (mi fuerza es aproximadamente de 1.900, la de un jugador medio), además de que está íntegramente en ensamblador, por lo que se ejecuta con mayor velocidad y permite la posibilidad de ofrecer hasta 32 Mb. de tablas "hash", para estudiar más rápidamente las diferentes jugadas, ofreciendo una excelente ejecución de juego. Entre otras opciones, también es compatible con las bases de datos Chessbase y Bookup.

Como única reseña negativa, indicar la incómoda protección de disco que puede implicar pérdida de datos en los trasvases; pero cabe reconocer que Mephisto juega muy bien, por lo que nos encontramos ante un programa más que interesante para jugadores de todos los niveles, aunque seguramente le sacarán su mayor rendimiento aquellos más avanzados. Si te gusta el ajedrez este es un programa más que recomendable.

ANTONIO GREPPI





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: INFERNO
- Tipo: ARCADE ESPACIAL
- Compañía: OCEAN
- Distribuidor:ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386DX/33 Mhz o superior
- 4 Mb RAM
- Joystick, ThrusMaster, Flightstick Pro, Ratón, Teclado
- Sound Blaster, Adlib, Roland



Hace ya mucho tiempo que los humanos mantienen una cruenta batalla contra una terrible y sádica raza alienígena: los Rexxon. Estos seres, sedientos de sangre y de poder, subestimaron a los terrestres y, creyendo que el planeta Tierra iba a ser conquistado fácilmente, se encontraron con su más formidable enemigo.



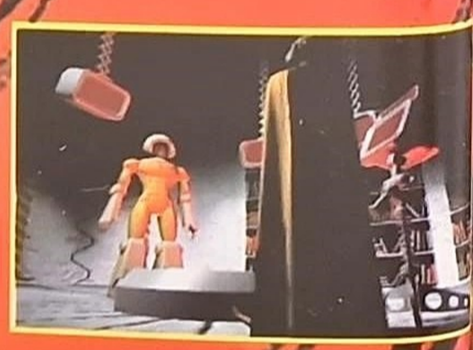




LLEGARON DEL ESPACIO







El Comité de Operaciones Bélicas Espaciales (C.O.B.E.), en vista de lo ocurrido, creó un grupo de élite entre los cuales te encontrabas tú, Lázarus. Elegidos entre millares de personas, solamente vosotros podíais resistir el proceso de reformación celular que iba a llevarse a cabo para convertiros en super-hombres.



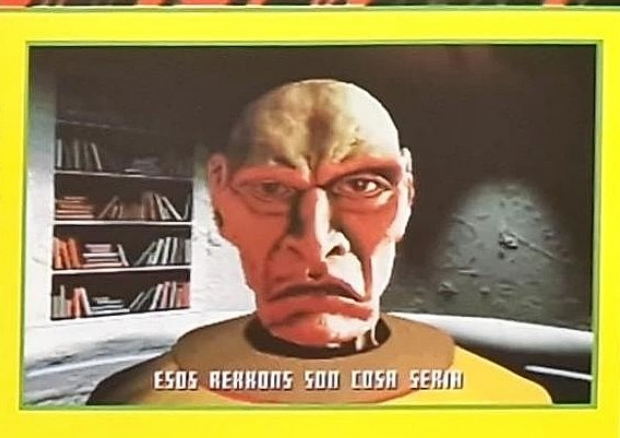






TODO EN CASTELLANO

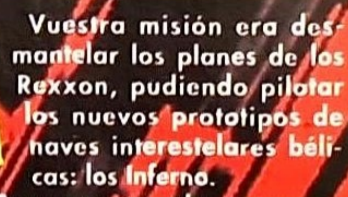
Arcadia se ha tomado mucho interés en este juego, hasta el punto de traducirlo en voces y texto, lo cual es de sumo agrado para todos aquellos que no saben la lengua británica. Esto puede considerarse como un paso hacia delante para el software en España. Esperemos que muchos imiten este ejemplo.











Vuestra misión era desmantelar los planes de los Rexxon, pudiendo pilotar los nuevos prototipos de naves interestelares bélicas: los Inferno.

Con su gran poder armamentístico, eran las únicas aeronaves capaces de enfrentarse a la tecnología alienígena, hasta ahora mucho más desarrollada.

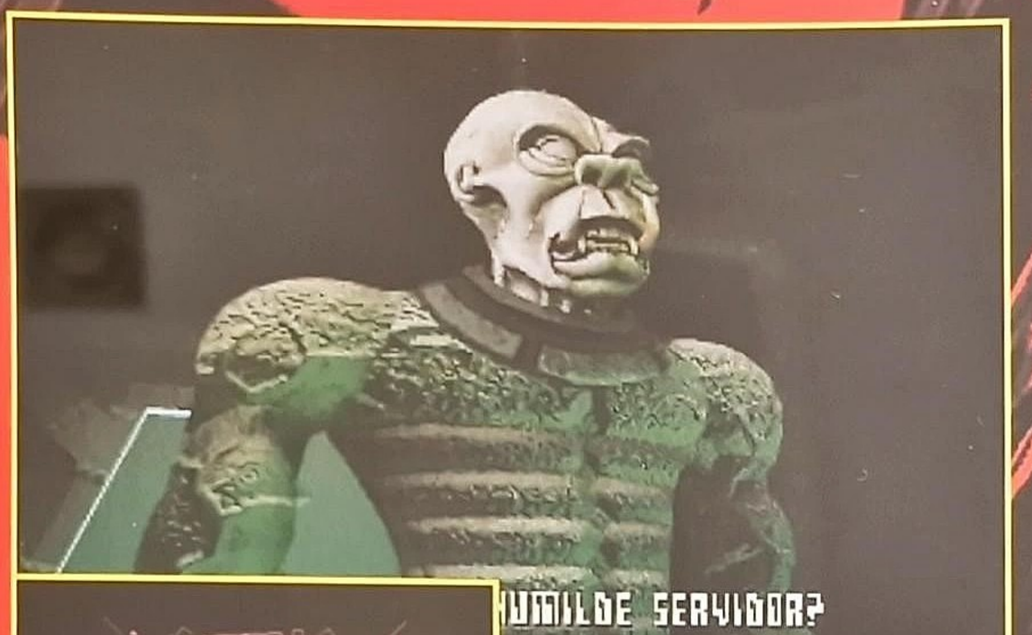
Muchas misiones con éxito gracias a ti, te convirtieron en el jefe de escuadrón y centro moral de los terrestres. Esta importancia llegó a oídos de los Rexxon, con lo que iniciaron una incursión en la Tierra, para capturarte. Y lo consiguieron.

Una vez en su nave nodriza, comen-









zaron a realizar experimentos con Lázarus para ver la razón por la que no le habían afectado las radiaciones Gamma a las que había sido expuesto. Pero, por azares del destino, Lázarus comenzó a convertirse en una bestia mortal, una montaña de músculos imparable, lo que le permitió escapar de nuevo a su planeta natal.

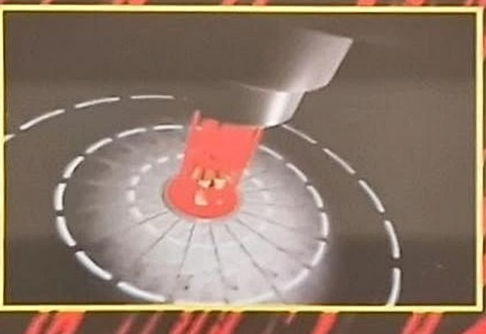
Nadie se explicaba lo sucedido, incluido Lázarus, pero, tras unas pruebas genéticas, todo se aclaró.

Durante su embarazo, la madre sufrió un baño de rayos Beta que produjeron una mutación del feto, y ahora, la mezcla de radiaciones ha provocado el detonante, y se ha transformado en ese horror.

Otra cosa que habían descubierto es que gracias a esa mutación, Lázarus podría viajar por el hiperespacio sin morir.





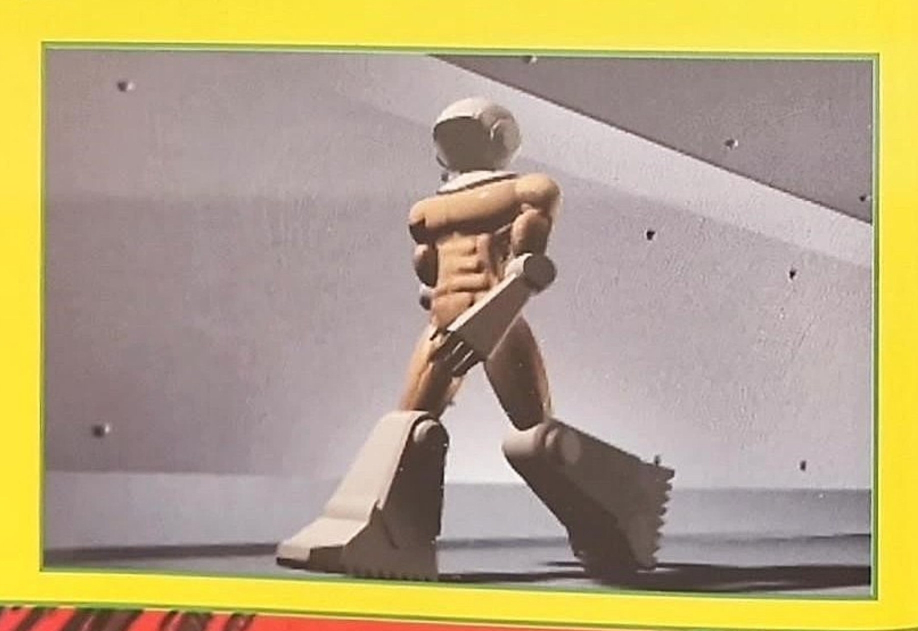




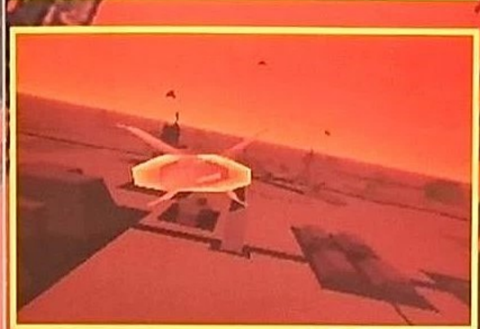


LOS HUMANOS

Lázarus pertenece a nuestra especie. Gracias a las naves Inferno, un grupo de élite tiene posibilidades de vencer a los invasores extraterrestres. Sólo desean la paz, pero si para ello hay que acabar con alguna que otra sabandija verde, pues mejor que mejor.







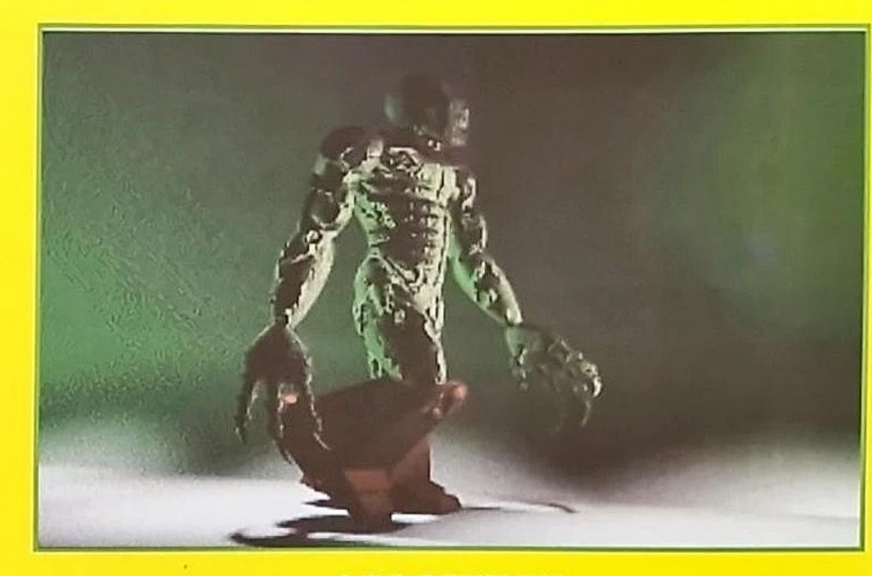
cosa que nadie había conseguido hasta ahora, y eso, iba a ser aprovechado.

NUEVAS TECNOLOGIAS

Inferno ha sido traducido completamente al castellano, tanto en voces, como en texto. Si bien no se puede decir que se haya conseguido una traducción propia de Hollywood, sí podemos darnos por satisfechos, pues el esmero con el que está realizado es más que meritorio.

Mención aparte tienen los gráficos, tanto de la presentación, e introducciones de cada una de las fases, como del juego en sí.

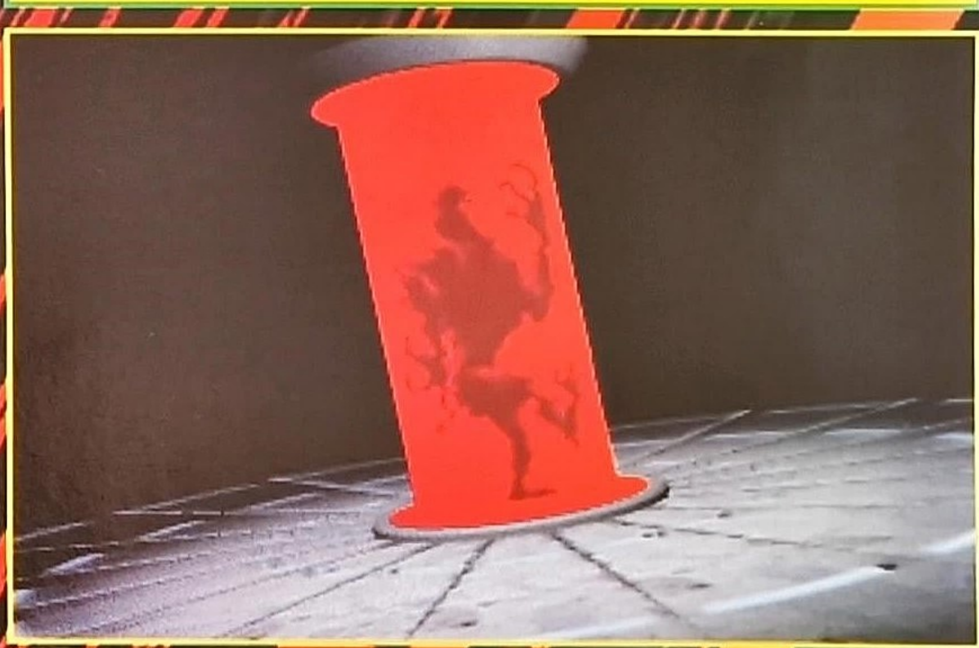
Por otro lado, Inferno destaca por su

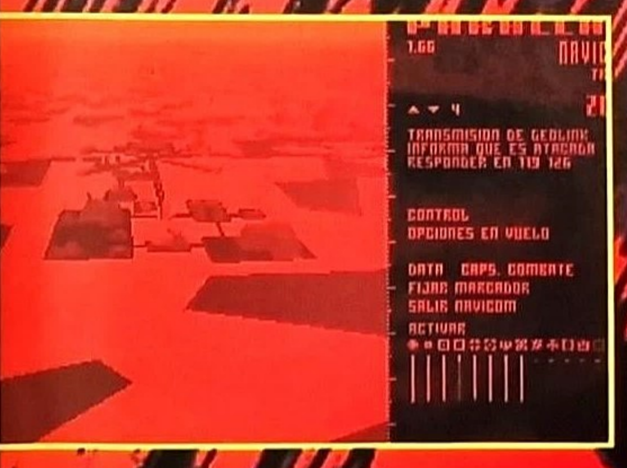


LOS REXXON

Verdes, feos y salvajes. ¿Qué más se puede pedir de una raza alienígena que hace de mala en un juego? Su tecnología es muy superior a la terrestre, pero su sed de sangre los convierte en una raza muy poco estratégica, que ataca siempre de frente, no usando bien su poder armamentístico.







complejidad de manejo, a no ser que tengas un mando especializado para este tipo de arcades, como el Thrus-Master, lo cual resta unos cuantos enteros a la jugabilidad, pero este handicap se puede suplir con unas cuantas horas de práctica, y este programa las merece.

CARLOS F. MATEOS



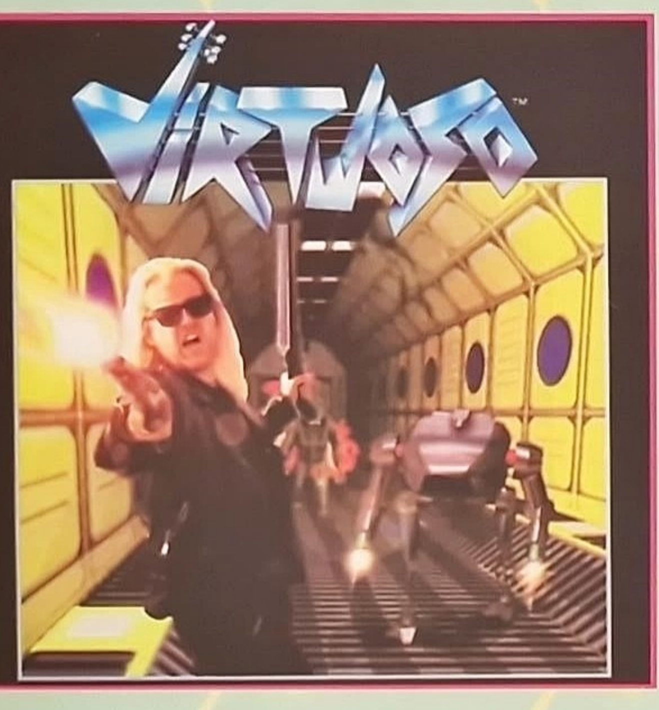
Dificultad:	84
Gráficos :	92
Sonido :	96
Originalidad:	86
Diversión :	80

OK PC Pasarela-CD

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: VIRTUOSO
- Tipo: ARCADE
- Compañía: ELITE
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- 486 DX/33 o superior
- 4 Mb de RAM
- VGA
- Disco duro mínimo: 3 Mb
- CD-Audio, Sound Blaster

El bloqueo del artista es muy conocido por todos. En algunos casos es tan grave, que es necesario realizar grandes viajes o tener nuevas y excitantes experiencias para poder salir de él. En este caso, nuestro personaje optará por una manera más divertida.



La vida de un cantante de rock es muy dura. Los fans son cada día más exigentes y en el siglo XXI será necesario buscar nuevas fuentes de inspiración, como las que busca la estrella de este juego al introducirse en una máquina virtual. Según los autores de Virtuoso, en el siglo XXI sólo existirán dos formas de escape frente al crimen y la corrupción: la realidad virtual y el rock & roll.

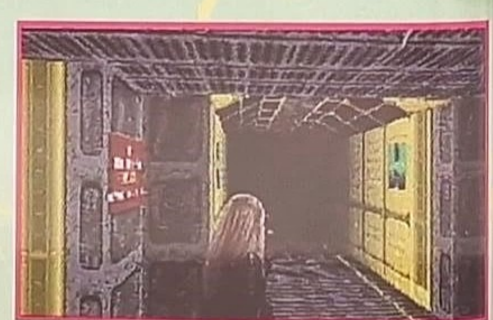
UN NUEVO ENFOQUE

Nuestra estrella se introducirá en tres mundos virtuales diferentes, cada uno plagadito de niveles llenos de enemigos a los que masacrar. El objetivo del juego es encontrar la salida y la forma de activarla, aunque será cuestión prioritaria encontrar el mapa del nivel en el que nos encontremos, ya que, si no, nuestra misión se puede tornar en imposible, al ser muy parecidos los escenarios. Hasta aquí Virtuoso parece un arcade normalito, pero la gran fuerza de este producto radica en su gran banda sonora, que puede ser escuchada desde cualquier lector de CD´s musicales. Una música que es todo un despliegue de rock & roll.

Los gráficos del juego cumplen su cometido en cuanto a calidad. Para el suelo y las paredes se han utilizado gráficos que se calculan en tiempo real, al igual que en los enemigos, en los que se han utilizado gráficos renderizados. Donde se nota una mayor calidad es en nuestra estrella, que ha sido completamente digitalizada de los pies a la cabeza.







BUSCA LA INSPIRACION

LA BUSQUEDA

Nuestra búsqueda no va a estar libre de peligros. A lo largo de nuestros viajes, nos enfrentaremos con todo tipo de enemigos y trampas. Los robots de Marte son tal vez nuestros más temidos adversarios, aunque las trampas pueden ser aún más desagradables.

El movimiento de nuestro personaje es sumamente fácil, ya que se maneja con las cuatro teclas del cursor y la barra espaciadora. En determinados momentos del juego es posible utilizar dos teclas adicionales, una para desplazarse hacia derecha e izquierda, manteniendo la misma posición frontal, y la otra para ver el mapa, si lo hemos encontrado.

Con Virtuoso la acción está asegurada como en todo buen arcade. Sin embargo, el programa peca de ser un poco complicado en su manejo, en especial a la hora de esquivar los tiros de nuestros enemigos. Otro factor que aumenta la dificultad del juego es el gran parecido que hay entre los escenarios. Hasta que no consigas el mapa, andarás totalmente perdido, y eso le resta muchos puntos a la diversión final del producto. En resumen, se puede definir a Virtuoso como el primer arcade musical del videojuego, ya que la música es uno de los factores más cuidados.

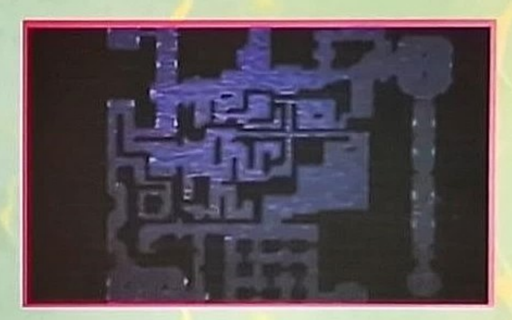
ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

REGALITOS POR DOQUIER

A lo largo de nuestras misiones encontraremos múltiples esferas que guardan suculentos regalos a la espera de que pase alguien interesado.

- BONUS: Estas esferas nos darán una gran puntuación que puede ser de 1.000, 3.000 o incluso 10.000 puntos.
- MAPA: Este es el ítem más valioso, ya que sin él estarás totalmente perdido.
- VIDA EXTRA: Te regala una vida, algo muy necesario en Virtuoso.
- LLAVES: Son las que accionan las puertas que permiten salir de cada fase.
- SALUD: Aumentan tu barra de energía para que puedas enfrentarte a más enemigos.
- RADAR: Este ítem sirve para saber por dónde vienen tus enemigos y es muy útil para detectar emboscadas.
- ARMAS: Las armas son imprescindibles en este programa. Te puedes encontrar balas de plasma, cargas láser y misiles guiados. Si recolectas varias veces el mismo arma conseguirás aumentar su potencia.



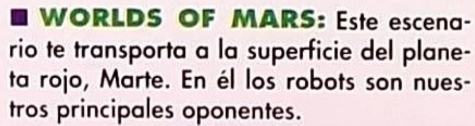




TRES ESCENARIOS LLENOS DE ACCION

Virtuoso cuenta con tres escenarios completos que pueden ser jugados independientemente. Cada escenario consta de 25 subniveles.





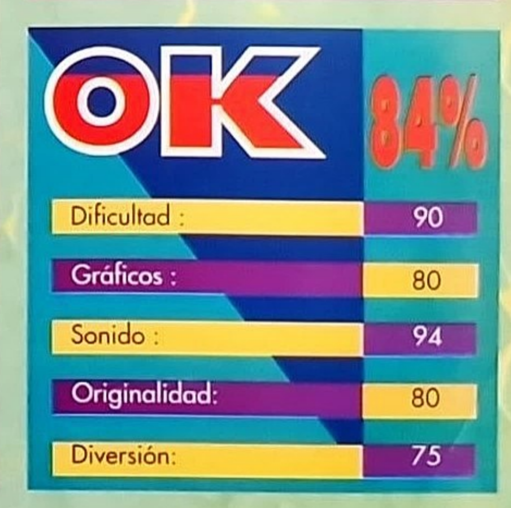
■ **WORLDS OF MARS:** Este escenario te transporta a la superficie del planeta rojo, Marte. En él los robots son nuestros principales oponentes.



■ **HAUNTED HOUSE:** En este caso nos trasladamos a una siniestra mansión y a su terrorífico jardín. En este nivel nuestros principales adversarios serán los hombre de nieve y las numerosas "bolitas" de nieve.



■ **UNDERWATER WORLD:** Este escenario es el más cuidado de los tres. A través de los cristales podemos ver cómo los peces andan a sus anchas. En esta ciudad submarina nos enfrentramos a un montón de hombres armados hasta los dientes, más peligrosos que el capitán Nemo.





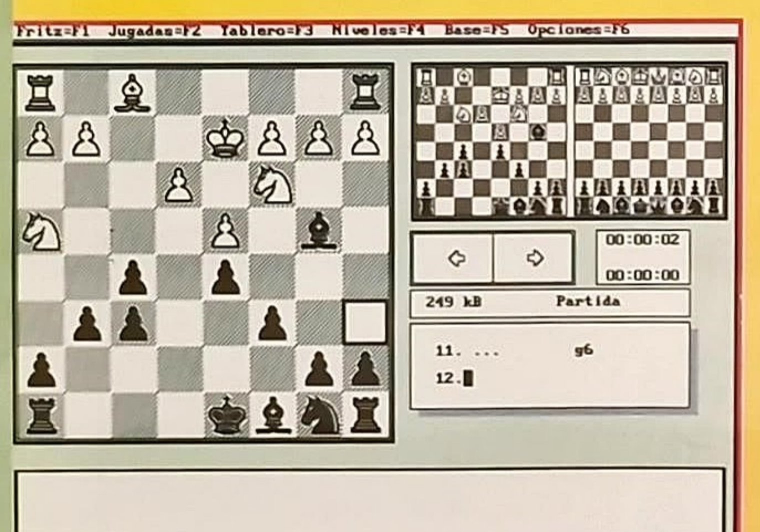
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: FRITZ 1.0
- Tipo: REFLEXION
- Compañía: CHESSBASE GBMH
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- VGA, EGA, CGA
- 640 Kb de RAM
- Ratón, Teclado
- Disco duro mínimo: 1Mb

Fritz 1.0

Los primeros programas de ajedrez aparecieron prácticamente al mismo tiempo que los PC's. Este tipo de programas avanza que es una barbaridad, y Fritz es una buena muestra de ello.

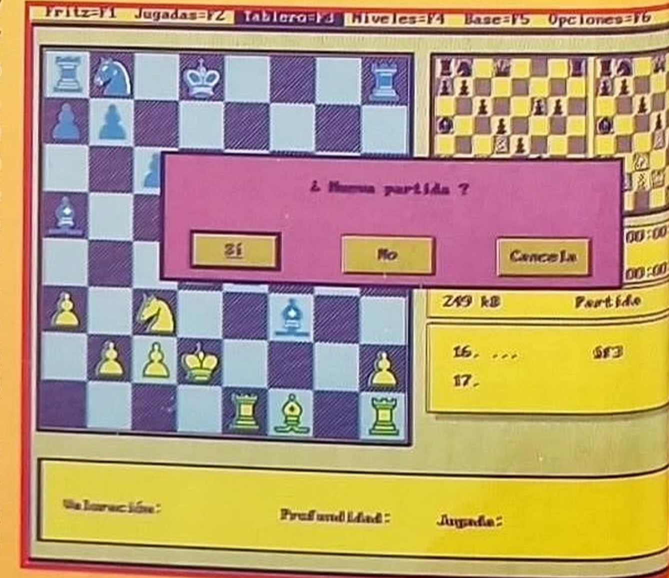
PURO AJEDREZ



Los antecedentes de Fritz se basan en la base de datos de ajedrez alemana Chessbase, ampliamente conocida por los jugadores avanzados de este deporte, ya que ofrece más de 200.000 partidas y aperturas. El programa que ahora nos ocupa, toma su diseño gráfico y las funciones como base de datos, permitiendo al usuario guardar y clasificar sus propias partidas, además de ofrecer una importante fuerza de juego: más de 2.000 puntos ELO (puntuación por la que se rige la Federación Internacional de Ajedrez), siendo la puntuación de un jugador medio de 1.700 a 1.900 puntos.

Como opciones interesantes, Fritz ofrece diferentes niveles de juego, que abarcan desde juga-





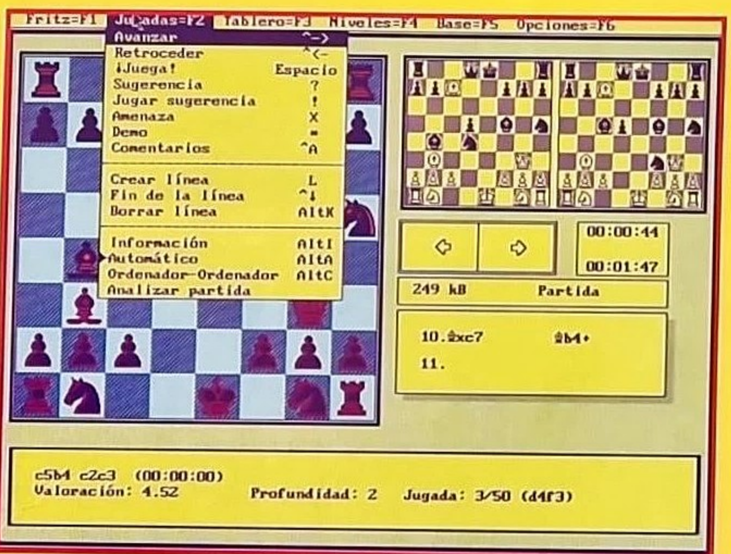


das inmediatas a definición de mates. Además, aparece la posibilidad de editar diferentes partidas, analizar jugadas, pedir "pistas" al ordenador, listar aperturas... También permite asignar sonido a las jugadas (un simple "bip"), cambiar los colores del juego y las ventanas, etc.

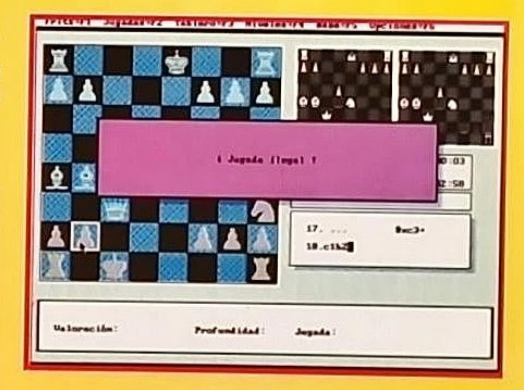
Aunque gráficamente Fritz no destaca respecto a otros programas, su programador, el alemán Frans Morsch, lo ha diseñado con la intención de aumentar su potencia de juego, aunque por ello se sacrifiquen aspectos como los gráficos y el sonido; pero es que, realmente, los buenos jugadores de ajedrez prefieren una partida interesante a deleitarse la vista. En pantalla, además del tablero, aparecen diferentes ventanas con información referente a las últimas jugadas, tiempo, comentarios... Una opción interesante es la que permite la aparición de dos pequeños tableros en la pantalla principal donde el ordenador ejecuta las diferentes jugadas antes de elegir una, lo que permite seguir el pensamiento profundo del ordenador.







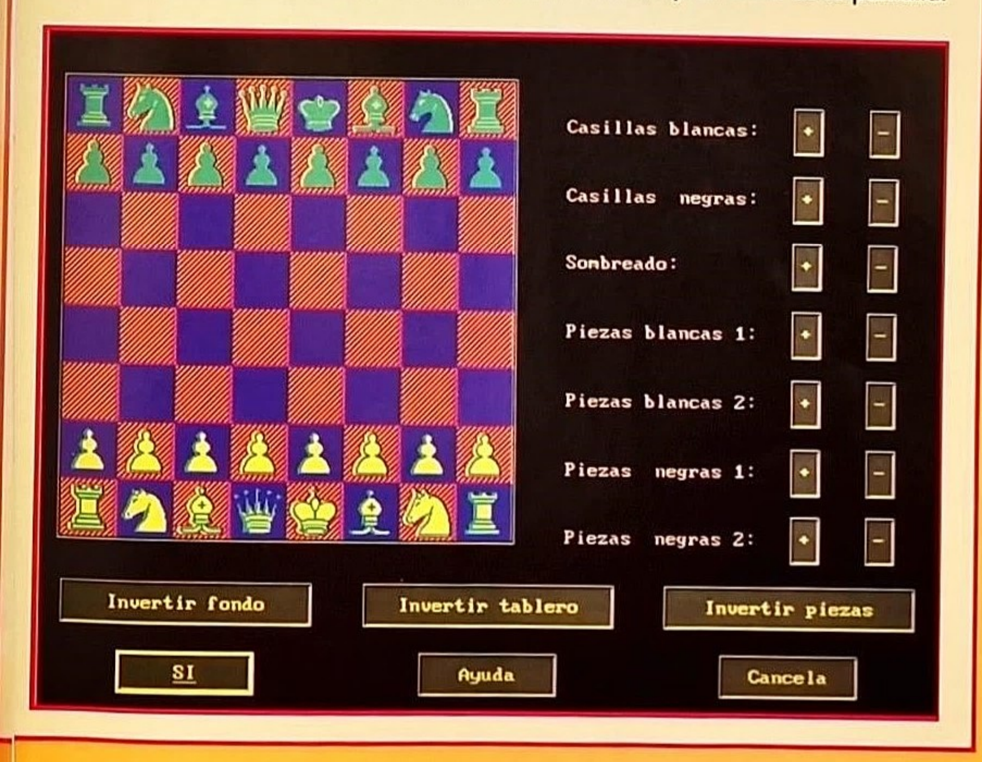
Fritz carece de sonido, excepto por un pitido que anuncia que se ha jugado un movimiento. La fuerza del programa evita que esos superfluos atributos bajen su calidad final, por lo que cualquier aficionado al ajedrez quedará contento con este juego. Los poseedores de una impresora, tendrán la posibilidad de pasar a papel cualquiera de los datos, tanto gráficos como de información.



ANTONIO GREPPI

COLORES

Aunque gráficamente el programa es sencillo, éste ofrece la posibilidad (mediante un cómodo menú) de cambiar los colores de las fichas, del tablero y del resto de la pantalla.





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela:-CD MYSTIC MIDWAY
- Tipo: HABILIDAD
- Compañía: PHILIPS MEDIA
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- 386/33 o superior
- VGA
- 1 Mb de RAM
- Ratón, Teclado, Joystick
- Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 0,1 Mb





UN CEMENTERIO DIVERTIDO

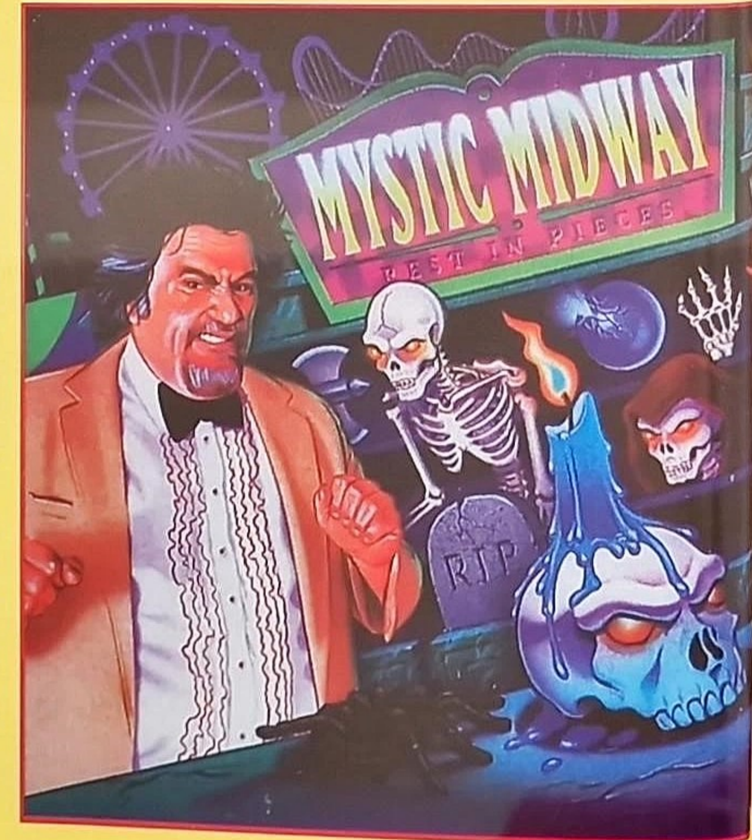
El Doctor Muerte nos ha enviado una invitación muy especial. Acaba de inaugurar su parque de atracciones particular en el cementerio de las afueras de la ciudad, y nosotros somos sus principales visitantes.

La construcción del parque no está muy avanzada, y por ahora éste sólo cuenta con una única atracción: la galería de tiro, con veinte diferentes fases de juego, donde es posible encontrar hasta una quincena de diversos enemigos, a los que debemos eliminar con nuestra pistola de dardos, a la vez que procuramos esquivar las lápidas que evitan nuestros lanzamientos.

El programa cuenta con un argumento más que interesante, pero el resultado final queda muy lejos de lo esperado, al encontrar únicamente





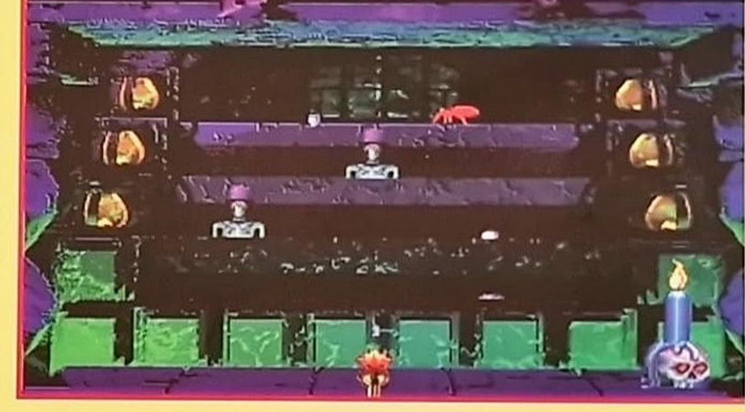






un tiro al pato como atracción de la feria del cementerio. Los gráficos son graciosos, pero como lo único que varía con el paso de las fases son los enemigos, y no los escenarios, el juego se hace cada vez más y más repetitivo, llegando a cansar tras unas cuantas partidas. Por otra parte, el sonido destaca sólo en los efectos sonoros, ya que la música CD Audio es aburrida y repetitiva, limitándose a una melodía fúnebre que se repite una y otra vez.

Aunque cuenta con detalles simpáticos como los consejos mortuorios del pesado del Doctor Muerte, o la lápida de la tabla de récords que nos recuerda que descansemos en paz, el disco compacto no alcanza un nivel aceptable, salvándose únicamente por el alto grado de diversión que ofrece en las primeras partidas, el cual desciende rápidamente tras tirar a los enemigos durante un rato.

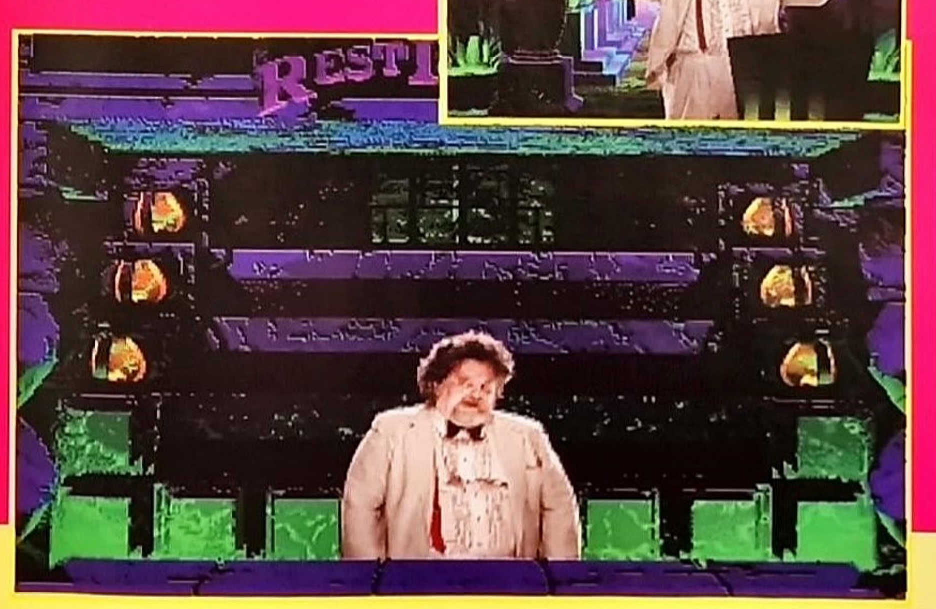


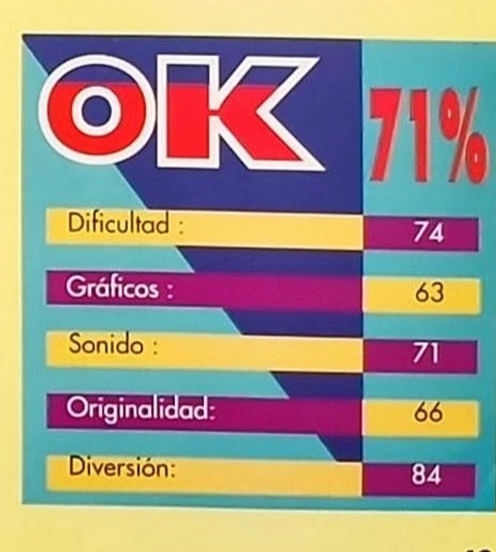
ANTONIO GREPPI



DR. MUERTE

Este barbudo personaje aparece entre fases con mensajes poco esperanzadores sobre el futuro del jugador. Gracioso, pero cansa tras unas cuantas apariciones.





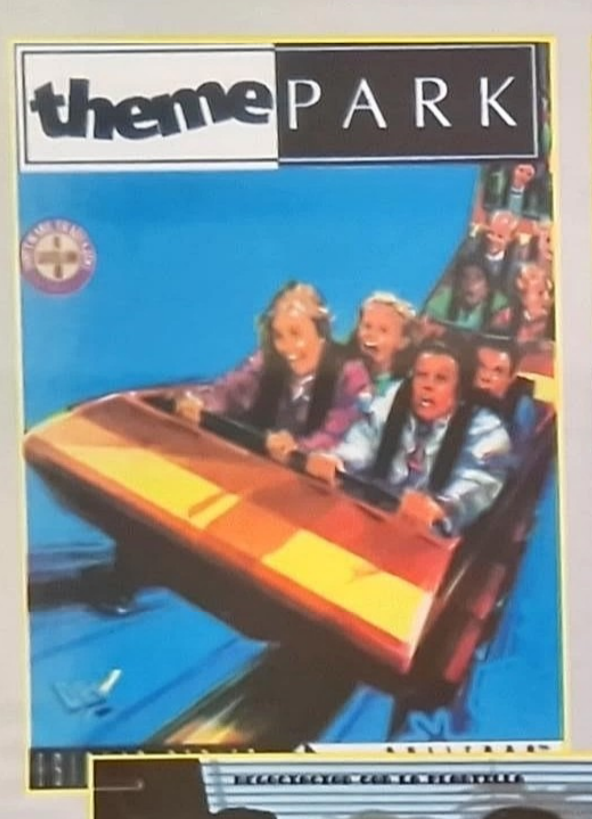


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD: THEME PARK
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: BULLFROG
- Distribuidor: DRO SOFT

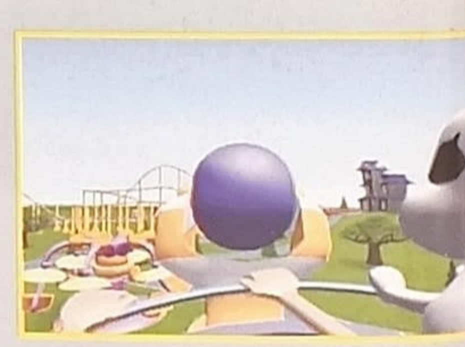
REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- 4 Mb de RAM
- VGA, SVGA
- Ratón
- Sound Blaster, Adlib, Pro Audio y compatibles
- Disco duro mínimo: 18 Mb

CREA TU PROPIO PARQUE

Hace unos pocos meses ya os comentamos lo estupenda que era la versión en disquetes de este juego. En este caso os ofrecemos la versión en CD-ROM que, aunque pierda enteros por salir después de la anterior, ha visto cómo sus gráficos han mejorado sensiblemente.

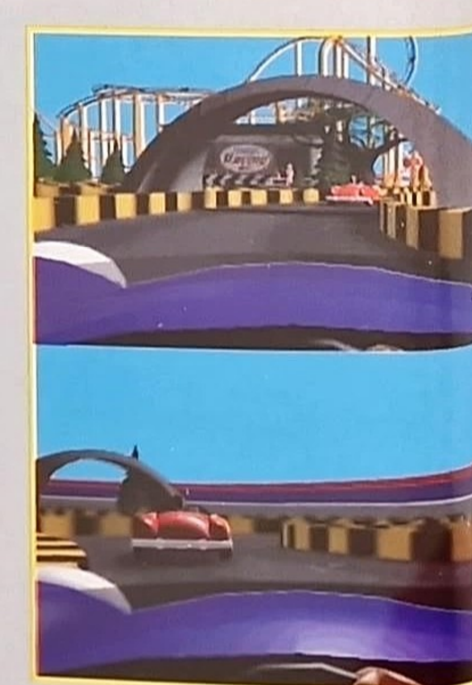






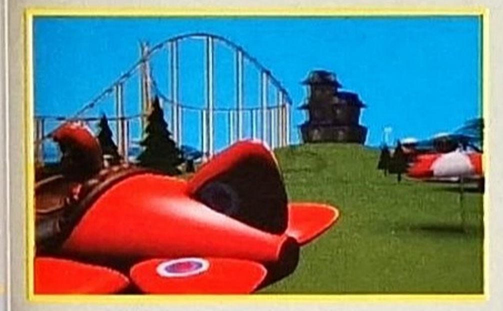
La idea de Theme Park es muy original: tienes que construir un parque de atracciones, mantenerlo y conseguir que sea el mejor parque del mundo. Aunque crear un parque de atracciones parece una idea muy simple y monótona, es superdivertida y original.

Para poder crear un buen parque, es necesario controlarlo absolutamente todo: los gastos de comida para los bares, los regalos y chucherías para las tiendas, el precio de las entradas, lo rápido que funciona cada atracción, los contratos del personal, investigación y desarrollo de nuevas atracciones, el valor de los créditos, etc. Theme Park cumple todos los requisitos para ser una de las mejores simuladores del año como ya dijimos en su pasarela de disquetes.

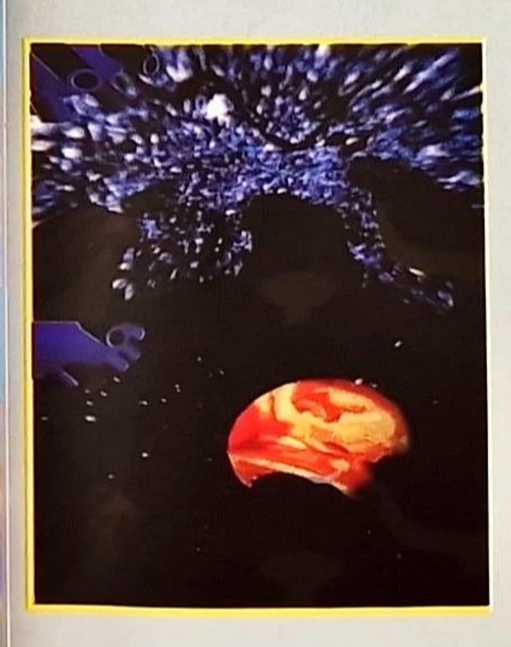






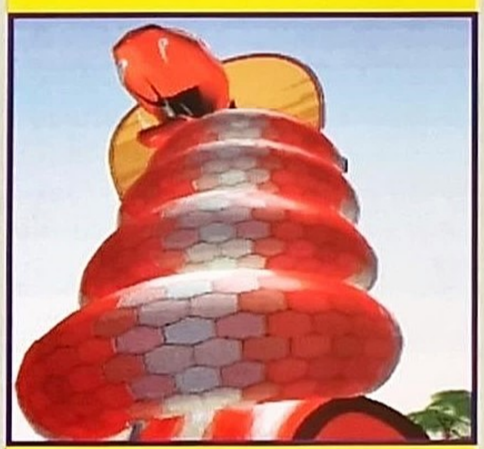






ATRACCIONES EN PRIMERA PERSONA

La gran novedad de Theme Park CD es que puedes disfrutar de hasta 15 atracciones en persona. Cuando instales una nueva atracción podrás montarte en ella y ver una pequeña película con unos excelentes gráficos a pantalla completa, con el mismo estilo y calidad que tiene la presentación del juego.



LO NUEVO

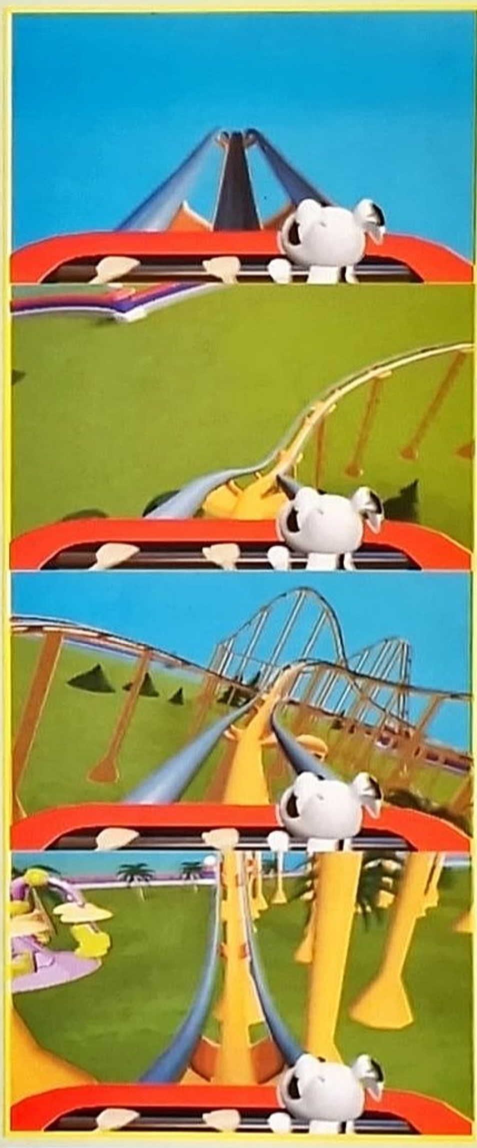
Pero lo que muchos os estaréis preguntando es: ¿qué es lo nuevo de esta versión en CD-ROM? Dejemos volar la imaginación y supongamos que podemos crear un parque de atracciones con todo lo que queramos; pensemos además que vamos a ver cómo disfrutan nuestros clientes en ese parque y que incluso seremos nosotros quienes trazaremos el curso de muchas atracciones como la montaña rusa... Si pensamos así, estamos pensando en Theme Park. Pero, ¿por qué no ser más exigentes y exigir además montar en las atracciones para saber lo bien que se lo pasan nuestros clientes? Si tú eres de los que quieren este tipo de despliegue gráfico, Theme Park, en su versión CD-ROM, es tu juego. Hasta 15 atracciones pueden ser disfrutadas en persona.

Algunos jugones rechazan este tipo de simulaciones estratégicas por considerarlas demasiado difíciles de manejar, pero con Theme Park se llevarán una grata sorpresa. El nivel de dificultad es totalmente personalizable. Además, esta versión es multilenguaje (castellano incluido, por supuesto) así que ahora no tenéis ninguna excusa.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









OK 92%

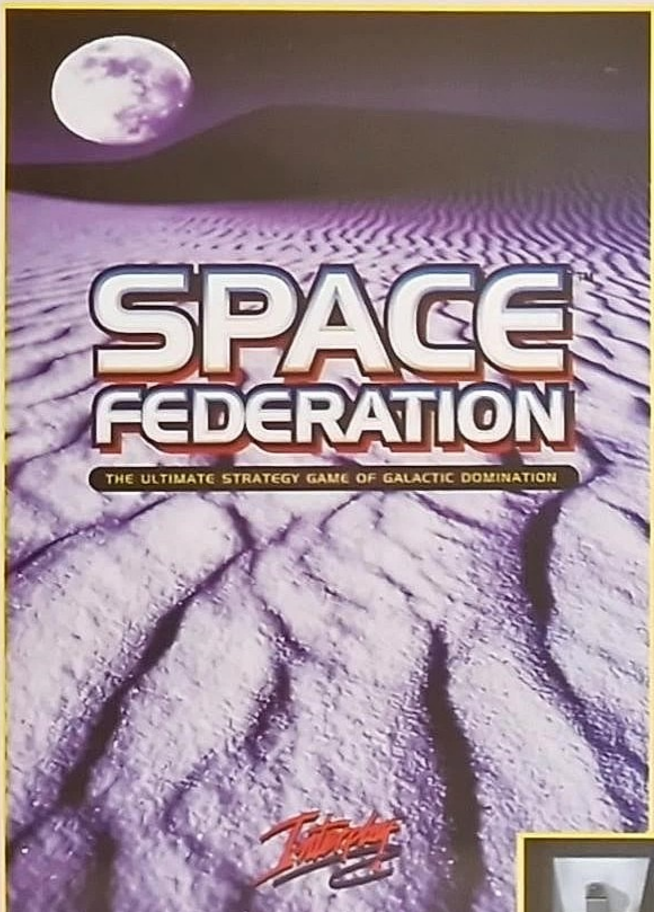
Dificultad :	85
Gráficos :	95
Sonido :	90
Originalidad:	90
Diversión:	98

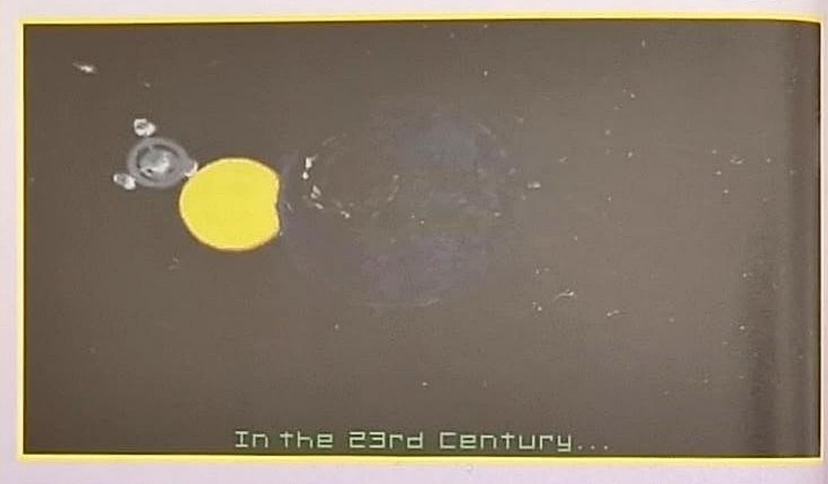


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: SPACE FEDERATION
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: INTERPLAY
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- 386/25 o superior
- VGA
- 2 Mb de RAM
- Ratón, Teclado, Joystick
- Sound Blaster, Gravis, Pro Audio
- Disco duro mínimo: 8 Mb

La conquista del espacio ha sido uno de los principales temas de los juegos de estrategia. Space Federation retoma este clásico argumento en un interesante programa.

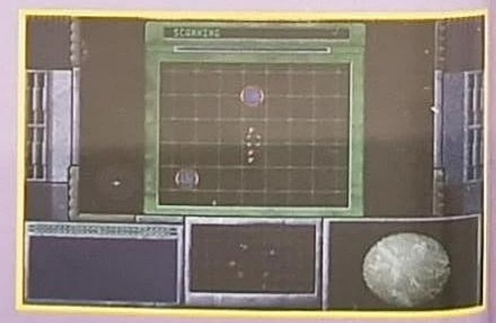




Tú eres el comandante en jefe de las fuerzas colonizadoras de tu raza (es posible elegir entre siete especies diferentes) y tus superiores te han encargado la misión de conquistar y colonizar mundos extraterrestres para ampliar las fronteras interestelares de tu especie. Para conseguirlo no debes temer al destino, a la vez que trazas un plan estratégico que te permita tomar zonas enemigas de las cuales debes aprovechar sus recursos energéticos para aumentar la fuerza de tus tropas.

Space Federation en un programa estratégico que se desarrolla en tiempo real, es decir, mientras tu ejecutas tus acciones, el enemigo (si lo hay) también procede a realizar sus maniobras. Para alcanzar la victoria final, hay que satisfacer las



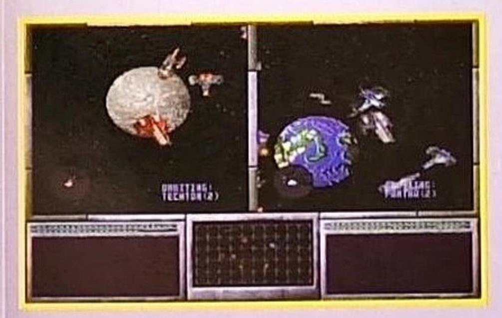


DESCUBRIENDO EL UNIVERSO

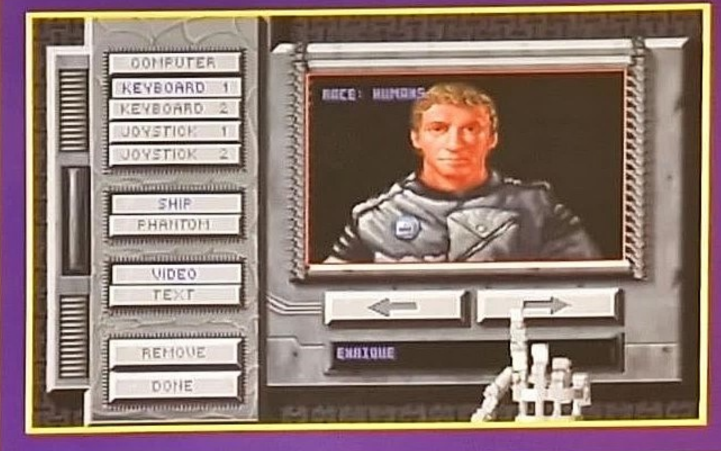








condiciones impuestas en cada fase por el ordenador, que pueden variar desde la simple toma de un planeta, a un ataque en masa sobre las tropas enemigas. Serás eliminado al perder tu cuartel general.



RAZAS ESPACIALES

No estamos solos en el universo, y en nuestra carrera por descubrirlo nos encontraremos ante variadas razas, que intentarán arrebatarnos los planetas que hubiésemos conseguido.



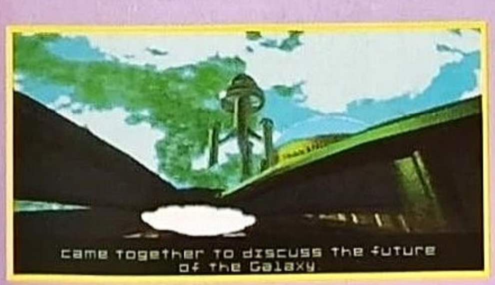
El apartado gráfico es interesante, destacando sobre todo la escena de presentación, y los dibujos de las especies y naves que intervienen en el programa. Aunque el transcurso del juego es sencillo, los gráficos han sido tratados cuidadosamente, pero sin efectos espectaculares. Donde más se han esmerado los programadores de Interplay ha sido en el sonido, donde además de encontrar efectos sonoros de calidad, hay voces digitalizadas y variadas melodías.

Si te gustan los juegos de estrategia, Space Federation es una buena muestra de este género, aunque sus gráficos podrían haber sido mejorados un poco.

ANTONIO GREPPI













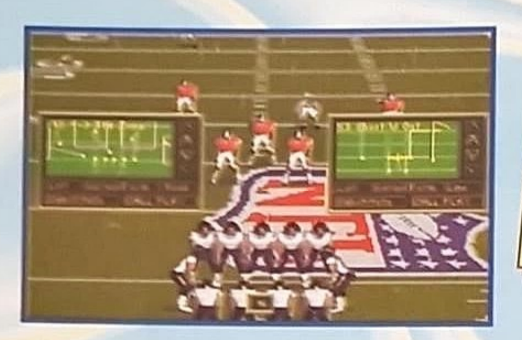


Dificultad :	80
Gráficos :	76
Sonido :	83
Originalidad:	71
Diversión:	84

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: ULTIMATE FOOTBALL
- Tipo: DEPORTTIVO
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 386 SX/20Mhz ó superior
- VGA
- 4 Mb RAM
- Sound Blaster/Pro, Pro Audio, Spectrum, Adlib, Roland, General MIDI, Covox, Sound Master II,
- Ratón, Joystick
- Disco duro mínimo: 3 Mb
- CD ROM

El fútbol americano todavía no es demasiado conocido en este país, pero es lo bastante espectacular para ver atónitos ante la T.V., las imágenes de lucha entre los jugadores persiguiendo el balón. El CD-ROM que Microprose ha creado sobre el tema pretende acercarnos a ese fantástico mundo con el punto de vista típico de la famosa compañía: la estrategia.



HURACAN



Microprose ha diseñado un excelente juego de fútbol americano que va mucho más allá de la típica simulación en un campo. Aparte de tener un control absoluto sobre los jugadores en el tiempo de juego, debemos tomar muchos más papeles.

Imagínate ser el presidente, el entrenador, el encargado de las tácticas del equipo, en definitiva ser un club entero. Ante tamaña tarea, que se complica enormemente al elegir manejar la Liga entera, los programadores de Microprose han echado mano de su sombrero mágico y han creado un juego tan espectacular como el deporte en que se basa.

OPCIONES DE LIGA

Tras una rápida instalación en tu disco duro, y deleitarnos con la presentación del juego, accedemos al menú principal. Desde él se puede hacer cosas tan comunes como cargar partidas, salir al "dos", crear equipos o jugar la Liga propiamente, pero también hay novedades.

La más importante es la posibilidad de jugar mediante módem con un amigo. En esta opción configuramos nuestro módem,



y las características del juego para que pueda correr sin ningún problema, entonces Ultimate Football cobra una nueva dimensión. Si es divertido luchar contra el ordenador, imagínate que nuevas posibilidades puedes obtener al engancharte a una red y jugar con cualquiera que disponga de un programa igual al tuyo. Estamos entrando en los tiempos de las "autopistas de la información", y los juegos de ordenador son una de las vertientes que mejor se adaptan a este entorno, así que Microprose ha entrado muy pronto en el futuro.

Hay cantidad de menús para jugar o crear los equipos. Lo mejor será que leas detenidamente el manual porque las posibilidades son muchas. Tantas que Ultimate Football es bastante complicado de manejar, aunque es muy indicado para los que quieran adentrarse en el fantástico mundo del fútbol americano pues contempla todas las facetas de este deporte.







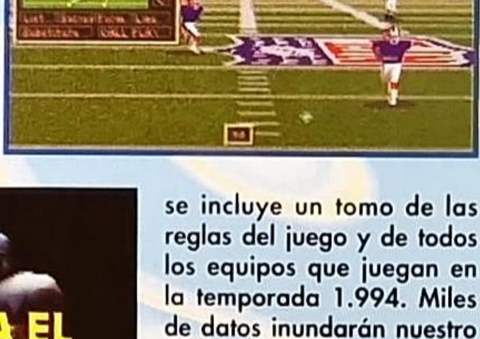


EN EL CESPED









CREA EL MEJOR EQUIPO DE LA LIGA AMERICANA

DOCUMENTACION Y TACTICAS

Por lo tanto, los manuales que acompañan al juego son impresionantes. El que se refiere a la instalación y al propio funcionamiento es espectacular a la vez que bastante largo. Todas las opciones vienen explicadas una a una, incluyendo la de T.V. con la cual podemos ver repetidas las jugadas más interesantes, así como una larga serie de tácticas para obtener mejores resultados.

Pero por si fuera poco, junto al manual se incluye un tomo de las reglas del juego y de todos los equipos que juegan en la temporada 1.994. Miles de datos inundarán nuestro cerebro de todos los equipos y jugadores de la liga americana.

¿Y sobre la calidad técnica del juego? Bastante correcta, tal vez se echa en falta unos menús más cuidados gráficamente o un mayor tratamiento sonoro, pero afortunadamente todo cumple en sus valores medios.

En definitiva, Ultimate Football es uno de los programas más complejos de Microprose. Para los amantes del fútbol americano es una oportunidad única de conocer todos los secretos de tan singular deporte.

ANGEL FCO. JIMENEZ



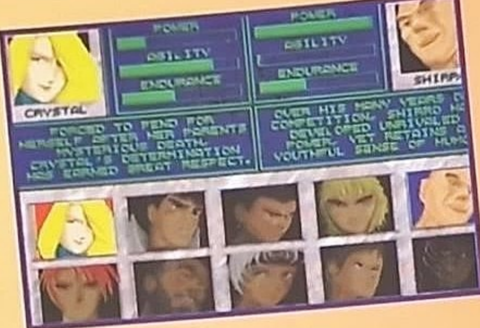


OK PC Pasarela Shareware

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela Shareware: ONE MUST FALL
- Tipo: ARCADE-LUCHA
- Compañía: EPIC
- Distribuidor: FRIENDWARE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 DX/33 Mhz o superior
- Joystick, Teclado
- 4 Mb RAM
- Disco duro mínimo: 14,3 Mb







En el año 2097 la tecnología se apoderó del mundo y un nuevo estilo de vida reinó en todas las personas. Totalmente dependientes de las máquinas, los hombres no tuvieron más remedio que dejar atrás todas sus costumbres para adaptarse a otras nuevas. Una de ellas fue el deporte rey, que superaría en afición, incluso al ancestral fútbol: el "One Must Fall".

En este duro ejercicio, en el que se apostaban enormes cantidades de dinero, participaban dos expertos luchadores, que se ponían a los mandos de unos enormes androides que luchaban entre sí para conseguir el preciado puesto de Guerrero Supremo.



Tú, desde pequeño, te habías aficionado a este juego, pero ahora tus aspiraciones son mucho más altas. Has reunido una pequeña fortuna, y con ella te has comprado un robot de segunda mano al que le has realizado algunas reparaciones y modificaciones, que lo hacen mucho mejor que uno recién salido de fábrica.

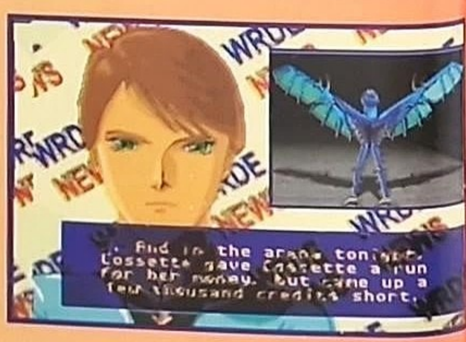
Solamente resta tu pericia como luchador para convertirte en el campeón de campeones.

HEAVY METAL

Este programa posee tres modalidades de juego. La primera, y más completa,







MONSTRUOS





DE TITANIO







es aquella en la que tienes que ir mejorando tu androide mientras le compras componentes, nuevas armaduras, etcétera. La segunda es el modo torneo, en el que puedes alzarte con el título de mejor luchador; la última son luchas individuales que podrás disputar tu sólo contra el ordenador, o bien, peleando con un amigo tuyo. One Must Fall, es uno de esos juegos con una calidad técnica increíble que puede gustar a todo el mundo, desde el más chico, hasta el mayor de la casa.

CARLOS F. MATEOS

LOS DIEZ COLOSOS

Estos son los monstruos metálicos que podrás poner bajo tu dominio. Cada uno tiene sus propias características que tendrás que unir a las tuyas. Como en todos los juegos de este tipo, cada uno de los robots tendrá una serie de golpes especiales que precisan una combinación de teclas, pero que, por contra, hacen más daño que los golpes normales.



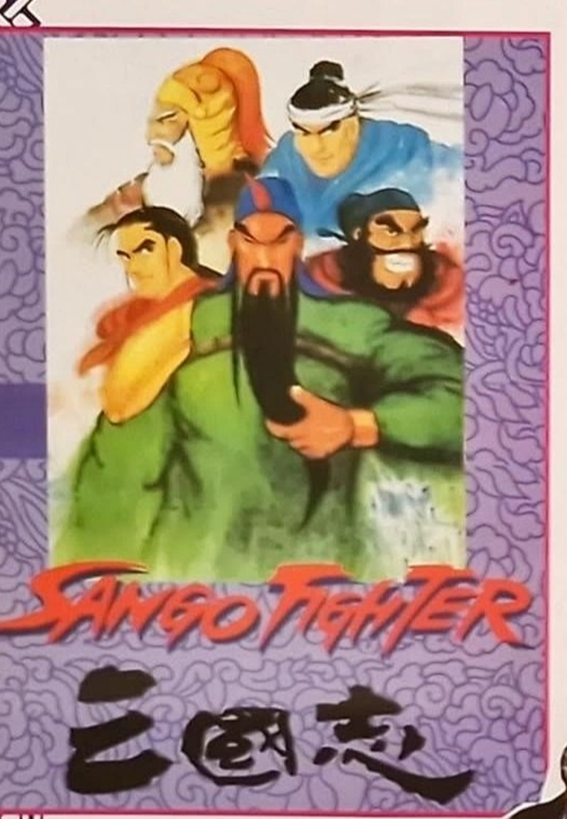
OK 85%

Dificultad :	83
Gráficos :	87
Sonido :	86
Originalidad:	78
Diversión:	90

CUADRO TECNICO:
- OK Shareware: SANGO FIGHTER
- Tipo: ARCADE - LUCHA
- Compañía:PANDA
- Distribuidor:FRIENDWARE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 286 o superior
- 4 Mb RAM
- Adlib, Sound Blaster, MT-32, General Midi
- Disco duro mínimo: 6,1 Mb
- Joystick, Teclado

LA FURIA DEL SAMURAI









Durante el reinado mundial de la antigua China, sucedió un hecho que perdurará en la mente de todos, gracias a manuscritos y leyendas, como el más trágico de todos los que acontecieron.

Hacia la mitad del siglo XIII, el poder lo ostentaba un anciano, pero sabio miembro de la dinastía Ming. Todo el mundo era feliz, pués las guerras, y los delitos que pudiesen manchar el honor de la raza amarilla, ni siquiera existían, pero un día, el consejero del emperador, sediento de poder, promulgó falsas noticias sobre su señor, a otro rey de una ciudad cercana. Todavía nadie sabe la razón por la que estalló la guerra, pero sí que se estaba cobrando muchas víctimas inútiles.

Cansado de tanta violencia, el emperador ordenó a sus más fieles y experimentados miembros de la guardia, la labor de llegar a las fronteras de la ciudad enemiga, para hacerles entender que el comienzo de la guerra no fue debido más que a una sarta de mentiras hacia su persona. La difícil labor ha comenzado, y tu eres el encargado de decidir como acabará.





LUCHAS EN EL MEDIEVO

Sango Fighter no es otro juego de lucha más, como algunos podrían decir, sino que puede llegar a sorprender al más pintado, pues resulta asombroso que, con tan pocos requerimientos de hardware como pide, dé una calidad tan notable.

Los gráficos, además de ser enormes, están muy detallados. Tal vez, en el apartado sonoro toque un poco fondo, pero se le puede perdonar, pues las horas de diversión que este programa nos ofrece son casi infinitas.

Primero fue Street Fighter 2, a continuación Mortal Kombat. Ahora le toca el turno a Sango Fighter.

CARLOS F. MATEOS





¿ CONTINUARA ?

¿Dejarás que tu grupo caiga en manos del ejército enemigo, o bien volverás a la carga con fuerzas renovadas? Tu tienes la respuesta en tus manos.



GOLPES ESPECIALES

Las magias son numerosísimas, teniendo cada uno de los personajes hasta cuatro diferentes. Además, su realización es sencillísima, solamente necesitando un poco de práctica para dominar el movimiento.

















Dificultad :	83
Gráficos :	88
Sonido :	80
Originalidad:	83
Diversión:	90



¡Escucha qué oferta de suscripción!

Tienes en tus manos un ejemplar de OK-PC y te está gustando. Estamos seguros de ello, porque la hacemos para ti. El mes que viene es probable que vuelvas al quiosco y la pidas. ¡Pero ya sabes cómo son estas cosas! Se ha podido agotar y te resultará difícil encontrarla. Tal vez debas pensar en la posibilidad de suscribirte. Te la mandamos a casa cada mes y la puedes pagar casi como quieras: Con tarjeta, a plazos, al contado... pero lo mejor de todo es que te regalamos estos auriculares inalámbricos, para que te olvides de arrastrar cables. Los puedes conectar practicamente a cualquier fuente de sonido y su calidad es la misma que la de unos buenos auriculares HI-FI.

OK PC

Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ 1er. APELLIDO ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ NUMERO ______ PISO ______

C. POSTAL ______ CIUDAD ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ CIF o NIF ______ TELEFONO ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

POR UN AÑO. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío.

☐ **AL CONTADO.** 10.000 Pta.

☐ **APLAZADO.** 2 pagos de 5.250 Pta. (10.500 Pta.)

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ______ 199______

MES Y AÑO

FIRMA

(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupon a: MULTIPRESS, SA. Pza. Republica Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: 457 53 02 Fax: 457 93 12

Dragon Lore

Comienza la leyenda...

DISPONIBLE
EN PC, CD ROM
MANUAL Y TEXTOS
EN CASTELLANO

MINDSCAPE

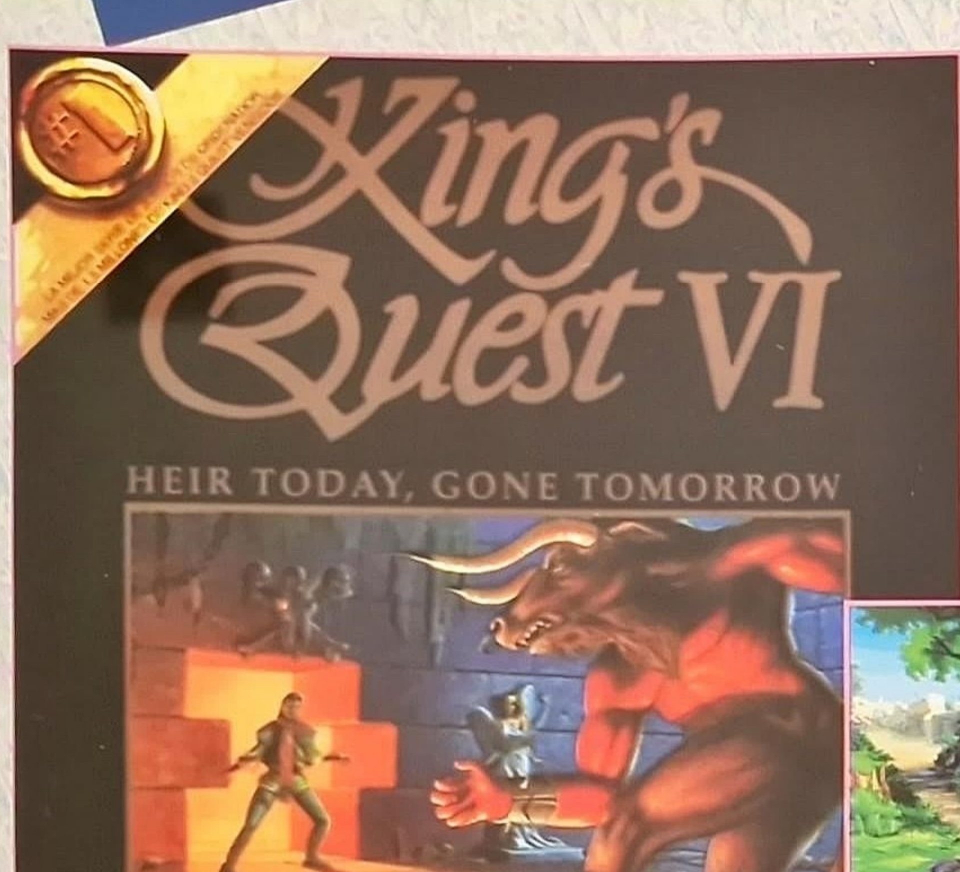
CRYO

PROEIN

División SOFTWARE

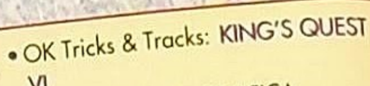
Velázquez 10 - 5º Dcha
Télf 576 22 08/09 - Fax 577 90 94
28001 MADRID

OK PC Tricks & Tracks





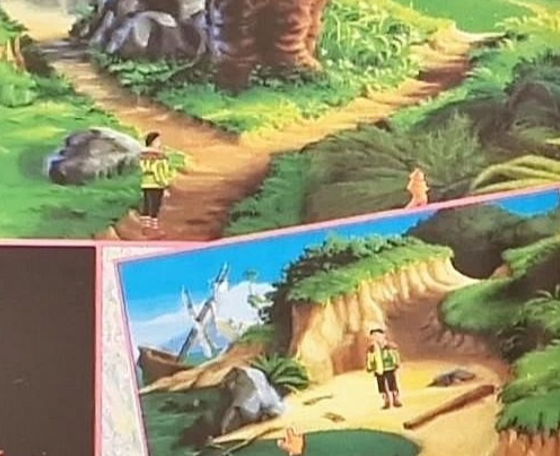




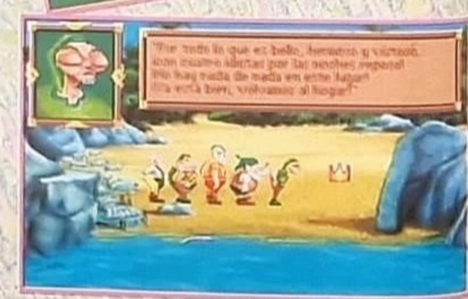
- OK Tricks & Tracks: KING'S QUEST VI
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE

Las agitadas aguas me llevaron hast una playa; en ella estaban esparcido los restos del naufragio, intenté bu car algo que me fuera de utilidad por l zona, enseguida pude ver resplandeciend sobre la arena de la playa mi anillo rea era el único objeto que podía acreditarm como príncipe de una lejana corona.

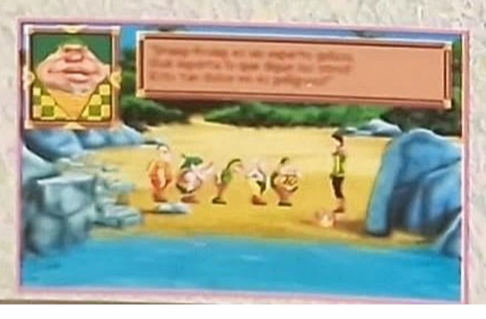
Moviendo uno de los tablones destrozo



Estoy seguro de que, en estos momentos estáis disfrutando como locos con esta nueva aventura gráfica de la casa Sierra. En esta ocasión hemos naufragado y nos encontramos en un territorio lleno de islas de difícil acceso, pero nuestro tesón por encontrar a la bella princesa es más fuerte que cualquiera de los inconvenientes que podamos encontrar por el camino.









NAUFRAGIO EN LAS ISLAS VERDES



dos sobre la playa, pude encontrar un pequeño cofre que contenía una pequeña moneda de mi lejana tierra. Tras comprobar que allí ya no quedaba nada, me dirigí por una senda que salía de la playa; al cabo de un rato esta senda se dividía en dos caminos: uno me conducía al pueblo y otro al castillo.

Fui hacia el castillo, por si allí me podían dar noticias de la princesa Cassima. Cuando llegué a la puerta, dos guardianes me impidieron la entrada. Comprobé que razonando con ellos poco podía conseguir, así que les enseñe mi sello real; cuando lo vieron, uno de ellos entró en el palacio para avisar al capitán de la guardia. Éste me llevó hasta el Visir, quien me comunicó su próxima boda con la princesa Cassima. Tras esto, el capitán me condujo a la salida y me dijo que, de ahora en adelante, no sería bien recibido en aquel castillo, y que lo mejor que podía hacer era irme de las Islas Verdes.

Tras mi gran éxito, me dirigí al poblado; entré en la tienda del buhonero, quien me contó un poco la historia de las tierras verdes. Cuando terminó de narrar, salí y me dirigí a la librería; allí, hablé durante un rato con el librero, quien me comentó que debía dirigirme hacia el único barco que había en la isla.

Me fijé en un viejo grimorio que había sobre la mesa del dueño, y me contó cómo conseguirlo.

Allí mismo, en la librería, recogí una página que contenía un poema, desprendida de un viejo libro de poesía, junto con un libro de lo más aburrido. Me dirigí al barco y, tras llamar a la puerta, entré en el camarote del capitán. Con él mantuve una larga y sustanciosa charla, durante la que me entregó una pata de conejo que, según decía, le había traído mucha mala suerte.

Fui a la tienda del buhonero, tal y como me había indicado el capitán del barco, y allí pude canjear mi anillo por el mapa mágico que me llevaría de una isla a otra.

LA ISLA DE LA MONTAÑA SAGRADA

Antes de llegar a la Isla de la Montaña Sagrada, pasé primero por la tienda del buhonero para cambiar mi moneda por la lámpara. Una vez en la isla recogí la apestosa flor y una pluma negra y me dispuse a subir por su ladera.

Cinco acertijos lógicos me impedían el acceso; gracias a mi libro pude superarlos todos. De todas formas hubo dos acertijos que se me resistieron. Uno de ellos fue el







tercero: en él tenía que pulsar varias piedras en orden; pero, por suerte, pulsando la cuarta, luego la primera y, por último, la segunda conseguí superarlo. Otro de los que me dio la lata fue el quinto; pero, escribiendo la palabra "poder", conseguí pasarlo sin mayor dificultad.

Una vez en la cima, una extraña anciana me ofreció comer de unas plantas muy raras. El aspecto de la anciana y de las plantas me hizo desconfiar. Tras unos instantes la extraña bruja desapareció entre una cortina de humo.

Cuando el camino estaba despejado, me introduje en la cueva, encendí mi lámpara y eché una ojeada: un agujero excavado en la roca me daba acceso a otra habitación. Pasando a ella, justo al lado de la oquedad en la piedra, pude coger una planta de menta. Después, salí por donde había entrado.

Seguí por el camino que me conducía hacia el norte. Al final de éste, dos seres alados me impedían el paso. Tras "mosquearse" un poco con mi presencia me condujeron al partenón de los seres alados, donde moraban sus dioses.

Una vez allí, se comunicó que el Visir quería mi cabeza en una bandeja, algo que ya me sonaba familiar. Yo les dije que quería visitar el oráculo. Al oír mi comentario, sus caras sonrieron y me propusieron que podría visitar el oráculo si conseguía rescatar a su hija presa por el Minotauro en las catacumbas.

Dos seres alados me condujeron de nuevo hacia la playa, así que me dispuse a ir hacia otra isla con el fin de seguir preparándome para el enfrentamiento con el Minotauro.

Una vez en la Isla de la Corona, pude ver como el buhonero tiraba un montón de cosas a la basura. Rebuscando entre ellas, encontré un frasco de tinta invisible.

LA ISLA DE LAS MARAVILLAS

En la playa de la Isla de las Maravillas encontré cientos de ostras dormidas, todas menos una; la pobre tenía un gran dolor en la boca y no podía dormir, por lo que me decidí a ayudarla. La empecé a leer el libro que había cogido de la librería y empezó a bostezar. Una de las veces que abrió la boca, comprobé que lo que realmente la molestaba era una perla. Metí la mano y se la saqué. Ella me dio las gracias.

Regresé a la Isla de la Corona. Una vez allí me dirigí a la tienda del buhonero y le













cambié la perla por mi sello real. Él aceptó encantado. También le cambié la lámpara por el pájaro mecánico, y le cogí un caramelo de menta del mostrador.

De nuevo me dirigí a la Isla de las Maravillas. Al intentar adentrarme en ella, unos gnomos me cerraron el paso y tuve que pasar cinco pruebas, entregándoles una serie de objetos: el primero fue la flor apestosa; el segundo, el pájaro mecánico; el tercero, el caramelo de menta; el cuarto, el amuleto de conejo; y el quinto, la tinta invisible.

La oruga que vivía en el montón de libros, prometió darme un libro raro, que yo más tarde podría canjear en la biblioteca por el libro de magia. Lo que necesitaba aquella oruga era un animalito que estaba en la Isla de la Bestia colgando de un árbol. El pobre estaba perdido, y su única forma de regresar era mediante una palabra que estaba en el agua de la playa de la Isla de las Maravillas. Después de hablar con la oruga, me acerqué a la tela de araña, y tras una pequeña charla, conseguí robarle un papel que estaba preso en su tela. Como acercarme al papel era muy peligroso, decidí tirar de un hilo de su tela y así distraerla para lograr mi propósito. Me adentré en la isla y allí conseguí una botella de leche, una lechuga congelada y un tomate podrido.

Me acerqué también a la tierra del ajedrez, y allí conocí a las reinas, una de las cuales me proporcionó un pañuelo rojo. Volví a la tienda del buhonero, donde le cambié el pájaro por la flauta y así pude conseguir el ojo que había en la pared de la tierra del ajedrez.

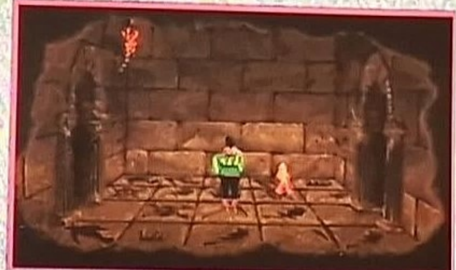
LA ISLA DE LA BESTIA

Antes de iniciar mi expedición por aquel tétrico lugar decidí cambiar de nuevo la flauta por la lampara, pues me sería necesaria más adelante. Una vez en la Isla de la Bestia y tras haber conseguido la lechuga congelada en la Isla de las Maravillas, me adentré en el bosque. Un estanque hirviente me cerraba el paso. Tras arrojarle la lechuga pareció calmar sus calores; era el momento de poder pasar.

De una rama pendía una reluciente lámpara, la cual pasó a engrosar la lista de utensilios que llevaba conmigo. Más adelante, en el jardín delantero del muro, pude conseguir un ladrillo. En la playa un simpático animalito se encontraba perdido. Le di la frase que había encontrado en la Isla de las Maravillas, y lo llevé ante la oruga, que me entregó el libro extraño. Como por allí








ya no podía hacer nada más, me fui hacia la Isla de la Montaña Sagrada.

Una vez escalada la montaña, de nuevo dos seres alados me condujeron a las catacumbas. Su interior era un gran laberinto lleno de pasadizos y túneles, al final de los cuales me encontré delante de una sala, cuyas baldosas eran un acertijo; pude intuir que iba por el camino correcto.

No sabía cómo pasar, pero a mi memoria salto un poema que había leído en mi libro "Tres rosas cubren la morada...". Siguiendo los pasos de este bello poema me encontré al otro lado de la sala.

Seguí buscando por los pasillos, y pude encontrar un escudo y unas monedas en la calavera de un muerto. Ahora me encontraba en una sala cuyo techo bajaba a toda pastilla, las puertas estaban bloqueadas, lancé el ladrillo hacia los engranajes y el mecanismo se detuvo, lo cual me permitió seguir avanzando hacia el noreste.

Cuando entré en una de las habitaciones, un falso suelo se abrió ante mis pies: estaba en una habitación sin luz. Encendí mi lámpara y así pude proseguir, ya estaba en el segundo nivel de las catacumbas, empecé a recorrer de nuevo más pasillos. Una de las habitaciones tenía colgado un tapiz en la pared. Los gruñidos que oía parecían provenir de ese muro, así que di la vuelta y me situé en la habitación contigua. Allí coloque el ojo mágico y pude ver el mecanismo de entrada a la guarida del Minotauro.

Me dirigí de nuevo hacia la habitación y activé el mecanismo. Entré en el habitáculo y allí estaba, a punto de sacrificar a la hija de los dioses alados. Con ayuda de un trapo rojo pude torearlo y deshacerme de él. Una vez liberada la chica, ella me sacó de las catacumbas y me condujo al Oráculo Sagrado.

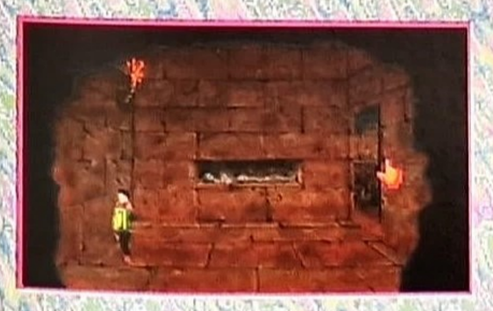
Este me dijo que existía una isla, la Isla de los Misticos, en la que me ayudarían en mi labor y donde unos muertos penaban. Tras esto y con la daga que me había entregado la princesa alada, y el agua sagrada del oráculo, seguí buscando.

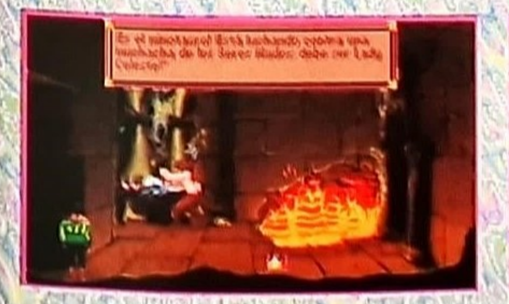
LA ISLA DE LOS MISTICOS

Efectivamente, una nueva isla estaba en mi mapa. Aunque medio borrosa, podía viajar hasta ella y eso fue lo que hice. Una vez allí, me dirigí al oeste, evitando el norte. Al llegar al poblado, recogí una guadaña y un pedazo de carbón de la hoguera.

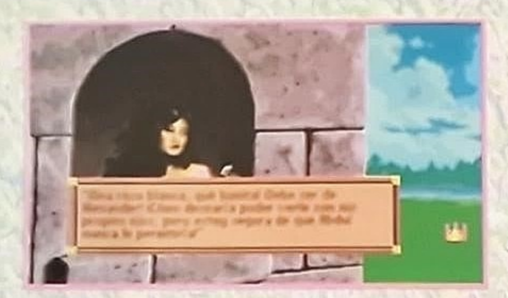
Rápidamente regresé a la Isla de las Maravillas. Fui hacia la tierra del tablero de ajedrez, allí le entregué a la reina blanca el trozo de carbón y ella en agradecimiento me dio un huevo podrido.

A la salida, recogí una taza que me ayudaría a recoger un poco de barro del pantano. Le di de beber a uno de los bebés coliflor; en ese momento, el resto de los bebés empezaron a llorar y pude recoger sus lágrimas con mi lámpara. Conseguí el barro tras una pelea entre una lámpara y un tronco, aunque yo también participé dándole el "tomate" al tronco.

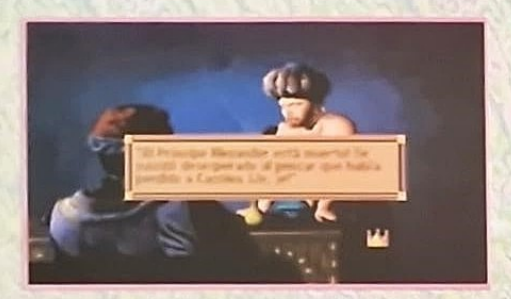


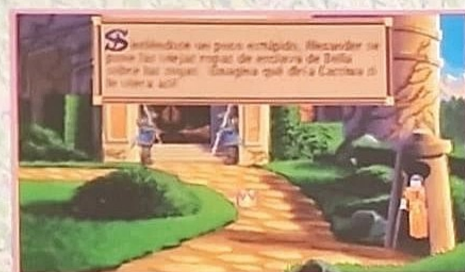












EN LA ISLA DE LA BESTIA

Me dirigí hacia el jardín, donde un arquero de piedra me apuntaba con no muy buenas intenciones con su arco. Usando el escudo pude pasar por la puerta; pero, al pasar por los rosales, estos se hicieron más espesos y me cerraron el paso.

Cogí la guadaña y corté todo el follaje que impedía mi paso. De repente, ante mis ojos, un precioso jardín. Un extraño animal se dirigía hacia mí con aspecto enfurecido. Charlando con él me dijo que él era un príncipe encantado.

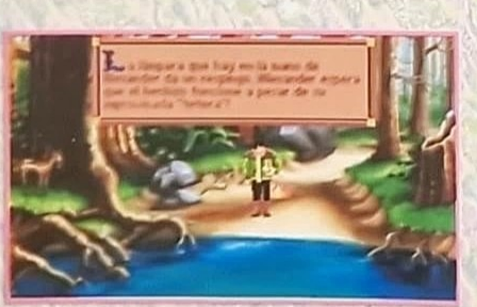
La única forma de deshacer su encantamiento era conseguir a una doncella que le quisiera. Me entregó su anillo, y yo me comprometí a ayudarle. Cuando salí del jardín, recogí una rosa del rosal de la entrada, y me trasladé a la Isla de la Corona. Una vez allí me dirigí hacia la doncella del jardín, le entregué la rosa y el anillo, y ella accedió a venir conmigo, una vez de vuelta a la Isla de la Bestia, el amor surgió y el hechizo desapareció. En agradecimiento me entregaron las vestiduras de la doncella y un espejo. A la salida del jardín recogí otra rosa para mi amada Cassima.

EL HECHIZO DE LA LLUVIA

Era el momento de dirigirse de nuevo a la Isla de los Místicos, pero antes debía de usar el hechizo de la lluvia descrito en mi libro de magia. Cuando realicé el hechizo, volví a la Isla de los Místicos. En la playa, dos Druidas me estaban esperando. Me condujeron a su poblado y allí me metieron en una jaula e intentaron achicharrarme. Pero no lo consiguieron, porque cuando la jaula se prendió, la apagué con las ropas de la doncella. En ese momento algo comenzó a hervir dentro de mí: ¡cielos, era la lámpara!.

Una gran tormenta se desató y los Druidas me bajaron inmediatamente, pidiéndome disculpas por lo ocurrido. Me comentaron lo de los padres de Cassima, y otras historias sobre el Mundo de la Muerte. Una vez que se fueron, con la calavera pude recoger un rescoldo de la hoguera. Regresé a la Isla de la Corona y con el pájaro mecánico, que intercambié por la lámpara, conseguí que el pájaro de Cassima confiara en mí. Le entregué mi sello real, y el pájaro me devolvió la cinta del pelo de Cassima; también le entregué el poema de amor y la rosa, y él me trajo una carta de la princesa (ella necesitaba mi ayuda).





EL MUNDO DE LA MUERTE

Una vez en la Isla de la Montaña Sagrada, pude ver cómo un caballo alado comía de la mata de hierbas. Delante de él preparé un hechizo, y su dócil lomo me trasladó al Mundo de la Muerte.

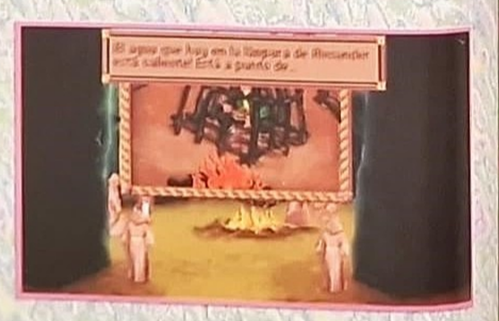
Una vez allí, y como me habían comentado los Druidas, busqué a los padres de Cassima. Durante nuestra charla me entregaron un billete de entrada al Mundo de la Muerte. De camino hacia la entrada, procuré evitar a todos los zombies, ya que su roce era mortal. Antes de entrar, pude ver el espíritu de una madre atormentada, que me entregó un pañuelo para dárselo a su hijo, preso en el castillo de la corona.

EL PODER DE LA MUSICA

Cuando ya estaba en la entrada y antes de pasar, me decidí a animar un poco el "cotarro" con un xilófono hecho de huesos que había en la entrada; los esqueletos y espectros empezaron a bailar. En ese momento, a uno de ellos se le cayó una llave que recogí rápidamente.

Tras pasar por la puerta, me encontré en el camino un esqueleto. Lo examiné y recogí un guante de su mano. Seguí mi camino y llegué a un lago. De él recogí un poco de agua con la taza llena de barro, y le di unas monedas al esqueleto barquero para que me condujera al otro lado del lago. Una puerta estaba ante mí; tras intentar abrirla, la puerta tomó vida y me exigió pasar un acertijo para continuar. La solución del acertijo era la palabra que encontré en la tela de la viuda negra; la puerta se abrió ante mí.

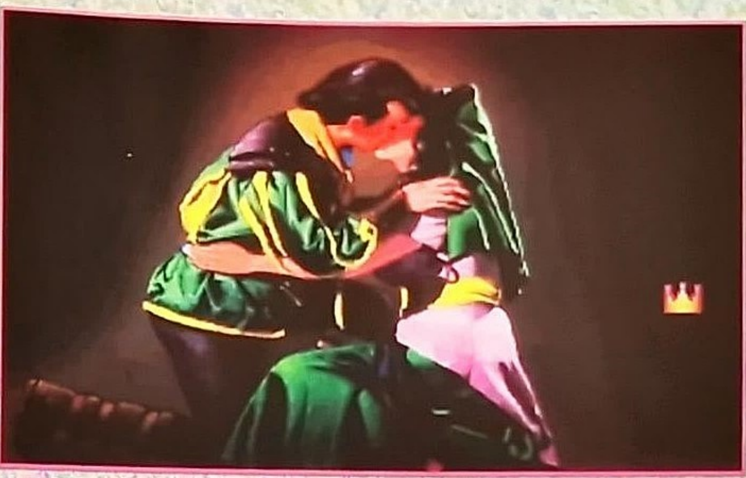




Estaba en la sala de la Muerte, me acerqué hasta ella y la propuse que me prestara ayuda. Ella se negó, así que la lance el guante y la reté, ella me aceptó el reto. Aquello no era muy sencillo; su proposición consistía en hacerla llorar, difícil tarea.

Tras unos instantes de incertidumbre, ya tenía la solución: la enseñe el espejo para que se mirara en él. Su visión debió ser tan amarga que la Muerte no pudo por menos que derramar una lágrima: lo había conseguido. Ella cumplió su promesa y devolvió la vida a los padres de la princesa. Su caballo alado nos condujo de nuevo a la Isla de la Corona.

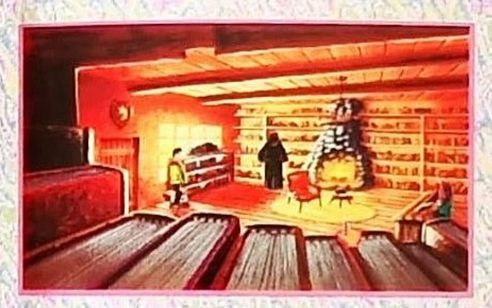




EL FINAL DEL VISIR

Una vez en esta isla, fui a la tienda del buhonero, y cambiando un objeto conseguí el pincel. Al salir de la tienda le cambié al anciano la lámpara por otra que recordaba haber visto en un sueño con anterioridad.

Ya estaba todo preparado: fui hacia el castillo y en la pared del costado hice la mezcla y pinte la pared. Era el momento: recité el hechizo y apareció una puerta, la abrí y entré. Un largo pasillo me daba acceso a los calabozos, en uno de ellos se encontraba el alma de un niño; le di el pañuelo de su madre y pudo irse en paz; él, a cambio, me indicó que en una armadura había una puerta secreta.



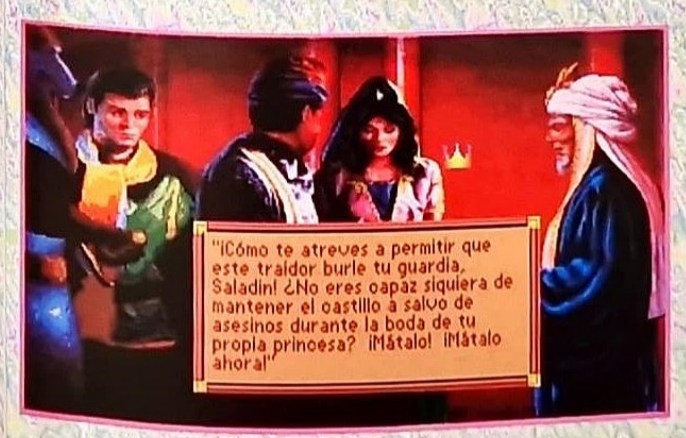
Seguí recorriendo los pasillos y en una habitación encontré al bufón. Tras hablar con él, le entregué la lámpara. Él salió pitando de la habitación. Entonces fui en busca de la armadura, y de su pasadizo. Tras bajar el brazo de la armadura, pude entrar. Un foco de luz salía de la pared, así que me acerqué a mirar: era el capitán de la guardia y dos guardianes en plena discusión, muy interesante.



Seguí por la escalera. Una vez arriba, otro agujero de luz: era la habitación de Cassima. Tras hablar con ella, le entregué la daga que me había dado la hija de los Dioses Alados. Seguí por el pasillo y observé otra fuente de luz, era la habitación del Visir: en esos momentos el muy traidor estaba escribiendo una interesante carta.



Tras entrar en su habitación mediante un pasadizo, revisé un pequeño cofre y leí una palabra escrita. También abrí el arcón que estaba a los pies de su cama y recogí una carta manuscrita. Rápidamente volví sobre mis pasos que me condujeron de nuevo a las mazmorras.



Una vez allí, me acerqué a una puerta que no tenía llave Tras hablar con ésta me pidió unas palabras mágicas y pronuncié en alto "Alí Zebu": la puerta se abrió. Dentro destapé la mesa que había en el centro de la sala: todos los tesoros robados se agolpaban ante mí. En ese momento una música nupcial me distrajo. ¡Cielos!, la boda estaba empezando.

Corrí hacia la antesala del palacio, pero el capitán de la guardia me retuvo. Para convencerle, le enseñé el papel que implicaba al Visir en una oscura trama: era el momento de interrumpir la boda. Un enorme revuelo ocurrió en aquellos momentos: los guardias, los padres de Cassima, la guardia... todos estaban allí y, de repente, la princesa Cassima no era la princesa, era el mago. El Visir salió corriendo y le seguí. Tras subir todas las escaleras de caracol, le encontré junto a la princesa.

Supuse que aquello era el final de uno de los dos. De una nube salió el mago, y se dispuso a atacarme, pero el bufón apareció presto y me dio la lámpara original, que había cambiado por la falsa que yo le había dado en su habitación. El genio se metió en su lámpara: aquello empezaba a estar más equilibrado. Tras coger la pesada espada que estaba en la pared, una terrible lucha empezó. De repente resbalé y el Visir se dispuso a rematarme, pero Cassima le clavó en la espalda la daga que llevaba escondida entre sus ropas. El Visir intentó seguir pelando, pero le di un golpe con mi espada en la cabeza, y le atonté, la guardia apareció y le arrestó.

Lo que pasó desde ese momento, mejor será que no os lo cuente, simplemente os lo imagináis: un final feliz para una bella historia de amor.

ANTONIO GOMEZ

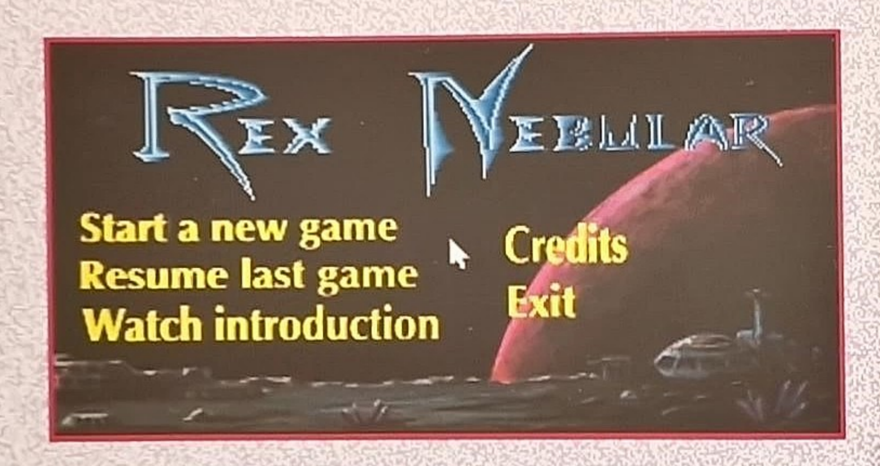
OK PC Tricks & Tracks

- OK Tricks & Tracks: REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor PROEIN S.A.

Rex nebular and The Cosmic Gender Bender

ESENCIA

A veces la gente dice cosas terribles sobre mí. Cosas que han aireado por toda la galaxia: que poseo una avaricia sin límites, que soy un mujeriego, que hago cualquier cosa con tal de obtener beneficios de ello... pero en verdad no me conocen, no saben que hablan con un perfecto caballero (aunque lo de llegar a convertirme en mujer por dinero fue un asuntillo sin importancia...).



Tuve mucha suerte al estrellarme en un lago. El agua amortiguó el golpe y no sufrí mucho. De no haber sido así mi módulo de salvamento podría haber sido la tumba que siempre soñé, pero ya se sabe lo que dicen por ahí de los tontos...

Tras la inconsciencia post-choque me levanté para hacer una rápida evaluación de los daños en el módulo y saber qué cosas eran aprovechables. Debía salir de allí puesto que con el módulo no podría ir a ningún sitio. Al entrar en la habitación contigua a la cabina pensé que sería bueno llevar encima unos prismáticos, así que cogí los que tengo siempre delante de un bonito poster. A la derecha se encontraba el frigorífico afortunadamente intacto que abrí para recoger provisiones. Al mirar descubrí que la única cosa que tenía para comer era una hamburguesa tóxica que me salvaría la vida pero eso... lo veremos más adelante.

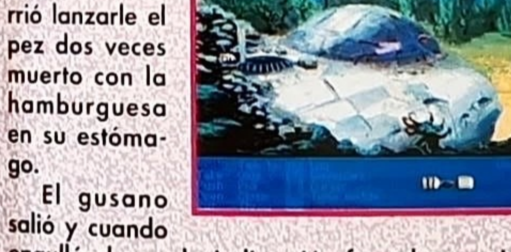


Continué mi ronda por la sala de máquinas destrozada, de la cual aproveché tan sólo un módulo temporal que había en la mesa y una pequeña bombona de oxígeno tirada en el suelo. Naturalmente la necesitaría para salir de la nave. Me dispuse a subir por la escalera hacia la escotilla que me permitiría empaparme del mar.

Rodeado por el agua en todas las direcciones intenté subir a la superficie pero las mujeres que había en la orilla comenzaron a disparar e hicieron que buscase otro camino más complejo ¡y lo encontré!: nadando hacia la derecha hallé un pez muerto: como soy un poco guarro lo cogí y le hice tragar aquella hamburguesa tóxica tan apetecible -por el morbo de matar un muerto- al seguir nadando hacia la derecha, observé que la entrada de una gruta que probablemente me llevaría hasta tierra estaba rodeada por unos agujeros donde se escondía un gusano carnívoro. Antes de entrar en la caverna, se me ocu-

DE MUJER





rrió lanzarle el pez dos veces muerto con la hamburguesa en su estómago.

El gusano salió y cuando engulló el pez, la indigestión fue tal que acabó vomitando. Tiempo me faltó para entrar en la cueva y seguir hasta la estancia llena de estalactitas, estalagmitas y murciélagos que era la antesala al campo abierto.

Una vez fuera caminé hacia el norte. Luego fuí recorriendo los terrenos a mi izquierda y encontré una cabaña. "Por si acaso" robé unos dardos venenosos que encontré al fondo. Salí y continué mi exploración por un claro del bosque pasando junto a dos palmeras. De la más alta surgió un mono que (tras tirarme un coco a la cabeza y dejarme sin sentido) me robó los prismáticos y se largó con ellos. Perseguí al mono hacia la derecha por todas partes hasta que lo encontré subido a otras palmeras. ¿Cómo podría quitarle los prismáticos? Pues fácil (ahora que lo he





descubierto): recogí del suelo una caña hueca que me serviría de cervatana, puse en ella los dardos y apunté con cuidado derribando al mono.

Después pude arrebatarle lo que era mío y por fin me dejó en paz.

Una vez zanjado el asunto con el primate, intenté volver sobre mis pasos para continuar con la exploración y al aparecer de nuevo en el paisaje central del campo, ví unas hojas grandes al lado de un pequeño foso en el suelo. Se me ocurrió -jugando- poner las hojas sobre el foso y seguí mi camino sin preocupaciones. Así llegué hasta una cabaña (siempre hacia la izquierda) a cuya puerta se encontraba una nativa tendiendo ropa. Al entablar conversación me hizo saber que necesitaba un verdadero hombre. Le dije que lo era pero ella me quiso probar. Me preguntó varias veces: contesté PRIMERO que era un verdadero hombre; SEGUNDO que no era de ese planeta; luego la SEGUNDA OPCION y después la TERCERA.

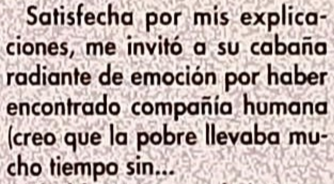


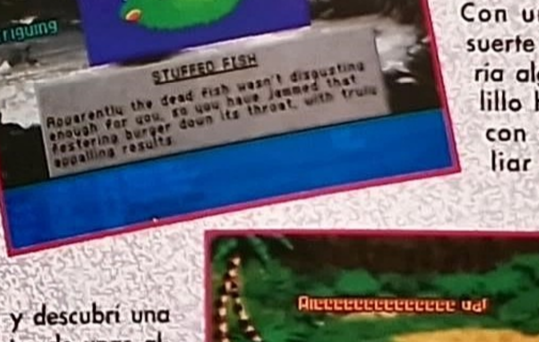


Satisfecha por mis explicaciones, me invitó a su cabaña radiante de emoción por haber encontrado compañía humana (creo que la pobre llevaba mucho tiempo sin...

"hablar" con nadie) Como ves y aunque te parezca mentira este juego también tiene sus recompensas...

La verdad es que fueron los únicos momentos agradables que tuve en ese planeta.





Al terminar de "hablar" con la nativa debí quedarme dormido porque cuando me levanté ya se había marchado. Estuve observando un poco la habitación y descubrí una rara fruta que estaba dentro de unas alforjas colgadas en la pared, a la derecha. Una vez satisfecho poco podía hacer allí. Retomé el camino que conocía yendo hacia la derecha: las palmeras donde fui atacado por el mono, la cabaña del hechicero y las tierras desde donde podría partir hacia el Norte. Hacía frío y sin embargo me sentía reconfortado. El bulto extraño que notaba en mis bolsillos era aquella pequeña fruta que había cogido en la casa del poblado. No la conocía en absoluto y decidí dejarla encima de las hojas con las que había tapado el foso. Con un poco de suerte se acercaría algun animalillo hambriento con el que paliar el hambre





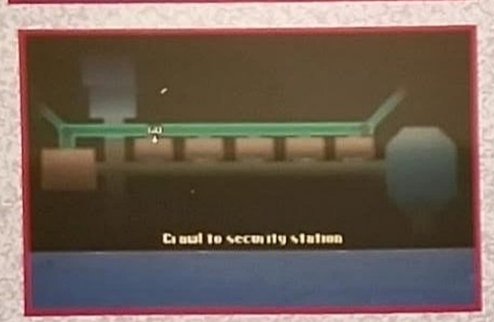


acuciante. Pero no fue precisamente un animalillo lo que capturé...

Terremotos aparte, después de librarme de aquella vaca troglodita saltarina,







arrendajo de pompa -fúnebre y plomiza, que no jabonosa-, pude proseguir mi camino hacia las tierras del Norte. El día comenzaba a declinar cuando llegué hasta unas pequeñas edificaciones: una cabaña en cuya entrada robé dos huesos y su pequeña torre de observación. Subí a ésta última para ver qué ocurría en el teletransportador situado al fondo de la escena cuando ví a una mano introducir en el teclado el código de acceso hacia un desconocido lugar sin duda misterioso. Me fuí hacia allí con mis huesos recién adquiridos y probé con el código que había visto marcar a través de los prismáticos. ¿Acaso sería la dirección de una casa de masajes...?

EN LA GUARIDA DE LAS... "ELLAS"

Nunca he visto un comando de acción femenino más rápido, salía por el transportador ¡zas!: detenido. Sin darme tiempo ni para respirar me condujeron a una de sus modernísimas y carísimas celdas de último diseño en la parte más "underground" de su base (bajo la superficie), no sin antes despojarme de todo lo que llevaba encima y guardarlo en un curioso armario. (Recuerda dónde está el armario porque después deberás volver para recuperar tus cosas, me dije).

Una vez que ya te has hecho a la idea de ser encarcelado, tampoco tiene tanto misterio la cosa pero no dejó de sorprenderme el hecho de saber que en la celda de al lado no había precisamente un "Real Man", sino cualquier cosa menos eso. A pesar de la comprensible repugnancia que me producía un ser como mi compañero de celda -estoy delicado del estómago- tuve que dejar a un lado mis escrúpulos y entablar conversación con él: nunca sabes cuando vas a necesitar un aliado. Le dije que era un hombre, pregunté por lo que era él y al hablarme de aquel lugar me dijo que no había sitio para los hombres allí. Le pregunté también si había alguna forma de escapar y si podíamos intentar salir juntos. Realmente una conversación de lo más gratificante. Es posible que con ella quisiera compensar lo desagradable de su aspecto.

Al terminar de hablar con él me dediqué a la exploración de la habitación descubriendo una rejilla del sistema de ventilación. Era muy peligroso pero si había alguna forma de salir de allí era a través de la rejilla de ventilación.

Cogí un escalpelo de la mesa del quirófano cuando me condujeron a la fuerza hasta el doctor para ser examinado. En el laboratorio me enteré de algo muy importante: una Gender Bender es el nombre de la máquina diseñada para hacer cambiar de sexo a la persona que se encuentra en su interior cuando es accionado el mecanismo. El escalpelo lo requisé de la mesa con instrumental que tenía al lado de la camilla.

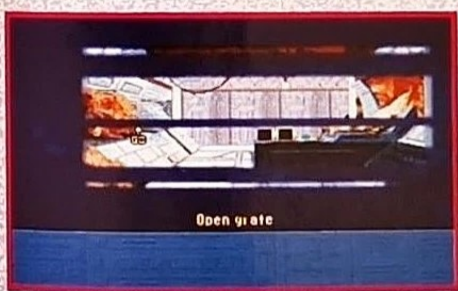


No te puedes imaginar el dolor de cabeza que tenía cuando me desperté en la celda sin apenas acordarme de lo que había ocurrido. Como las resacas de esas noches locas en Fholhme 4 y su licor de mishÀe... En fin, me despejé a la media hora y decidí probar mi plan: abrir la rejilla del conducto de ventilación con el escalpelo fue bastante más fácil de lo que esperaba. La verdad es que nunca creí que funcionara. Me trasladé hasta la primera celda después del cruce de pasillos, que era la que albergaba la totalidad de los paneles de control del resto de las celdas en la base. Sentándome delante de los dos monitores en la mesa-guía averigüé que durante todo el tiempo en que perma-





necí dentro de la fortaleza, me habían estado observando constantemente. Intuí que los cuatro primeros botones correspondían a las cuatro primeras celdas. Por el contrario pulsando el botón verde de la izquierda comprobé que las celdas estaban cerradas. Apretando por dos veces consecutivas el botón rojo conseguí que las puertas de todas las celdas se abriesen. Las escenas que contemplé después no son aptas para mentes sensibles debido a la crueldad de sus acciones y dado que el derramamiento de sangre acabaría con el prestigio de cualquier capítulo de la serie "El Terror del Awerma", prefiero omitir comentarios como la proliferación de vísceras sangrientas estampadas contra la pared del pasillo, huesos quebrados por garras no humanas, patéticas muecas de risas inexistentes en los rostros de sangrientas cabezas decapitadas y esparcidas



a lo largo de los corredores, sin mencionar la copiosa cantidad de piel adherida al techo por un macabro juego de la horrible criatura que despedazó a mis carceleras con el único fin de comer su (exquisita según él) apéndice de aquéllas que no la tenían extirpada: circunstancia ésta que comprobaba minuciosamente dándoles la vuelta a los cuerpos inertes desde dentro hacia afuera -su visión ya no era muy buena- y acercándolos a la mortecina luz de un fluorescente que calentaba despacio el hígado de alguna desafortunada mujer que... pero no, no haré ningún comentario desagradable por respeto a las personas que no disfrutan con este tipo de cosas.

Por cierto, antes de que se me olvide, aproveché que una de las desafortunadas guardianas llevaba una tarjeta encima para robársela. La infeliz se encontraba en la celda de al lado cuando se me ocurrió abrirlas todas desde el control.

TRAS LA TEMPESTAD VINO UNA GRAN CALMA

Me apresuré, aunque no entiendo todavía porqué lo hice puesto que ya no quedaba nadie en la base excepto yo. Lo pensé mejor y ya no me apresuré, pero me dirigí hacia el armario donde habían guardado mis cosas cuando me detuvieron. PROBLEMA: el sistema





de apertura para la puerta del armario utilizaba un método infalible de reconocimiento de huellas dactilares en la totalidad de la palma de la mano de mis guardianas. Ni corto ni perezoso agarré uno de los brazos amputados todavía caliente que estaba tirado en el suelo de la habitación como si fuera una bayeta. Puse la palma de la mano en el identificador de huellas dactilares al lado de la puerta del armario y ésta se abrió. Cogí mis cosas y devolví el brazo a su antiguo estatus de bayeta tirada en el suelo.

Sin encontrar que pudiera hacer algo de provecho en esa habitación, me dirigí a buscar una tarjeta de crédito en algún bolsillo de las muertas. Encontré una en la habitación donde se encontraba el transbordador por el cual había aparecido.



Salí de allí con mi botín y me dirigí hacia la habitación que se encontraba a la izquierda en la encrucijada del pasillo para utilizar la Gender Bender; máquina que descubrí por tener un número 8 pintado en la parte superior de la misma sobre su negra capucha amenazante... Bueno, la verdad es que parecía un secador.

Convertido en mujer, me dirigí hacia los pasillos del sur. No se cómo me encontre entrando en el Every Nigth. Al pasar dentro, no pude resistir la tentación de "mangarle" la lista de reparaciones que tenía en el bolsillo de atrás a una de las obreras que se estaba tomando una copa en la barra. Decidí comprobar más tarde dónde llevaban los códigos que había inscritos en la lista usando el transbordador que se encontraba un poco más al sur, en una pequeña habitación. Acto seguido me senté a su lado en el taburete contiguo.





Hablé con el barman para pedirle un trago aunque acabé llevándome una botella entera de vodka. Me marché de allí nada mas conseguir la botella. Dirigiéndome hacia el sur encontré varias puertas. Al intentar abrir la primera, me pidieron una tarjeta de identificación que introduje (es la que se encontraba en el suelo de la celda ensangrentada donde estaba prisionero el monstruo que se comió a las guardianas). Entré en la puerta que tiene escrito ALMACEN y cogí dos cargadores de una caja que abrí situada a mi derecha. Después descubrí una puerta con los restos del humo de una explosión saliendo por debajo de la puerta. Abrí la puerta y al entrar ví un laboratorio destrozado. Salí horroriza-





do y me dirigí por el pasillo de la derecha hasta el laboratorio del doctor. Cogí una cassette que tenía en la mano el cadáver calcinado del científico.

De vuelta al laboratorio donde ocurrió la explosión puse la cinta en el radiocassette y lo activé para descubrir cuál era el secreto del profesor.

Había inventado una potentísima bomba mezclando varios elementos que se encontraban en el laboratorio además del alcohol que obtuve afortunadamente en el bar. Los mezclé en las proporciones que la grabación me indicaba dentro de una tetera. Posteriormente puse la mezcla resultante en los dos cargadores que había cogido del almacén.

DE VUELTA A LA SUPERFICIE DEL PLANETA

Para ello usé el teletransportador que había en la habitación contigua a la del laboratorio donde hice las mezclas para las bombas. Allí marqué el código correspondiente para volver a la superficie. ¿Por qué volver? ¿Para rematar a la vaca troglodita centro y causa del gran terremoto cuya honda expansiva dió dos veces la vuelta al planeta? ¿Para seguir "hablando" con la nativa en su casa? ¡No! Volví para dirigirme hacia el norte en el poblado donde conocí a la nativa.





Allí hablé con una mujer diciéndole que yo era Rex, aunque estuviera convertido en mujer, elegí la tercera opción de mis posibles contestaciones, luego de nuevo la tercera y por último pude coger el pollo que se estaba asando en la hoguera.

Una vez con el pollo en mis manos pude dirigirme de nuevo hasta la máquina Gender Bender para convertirme en hom-

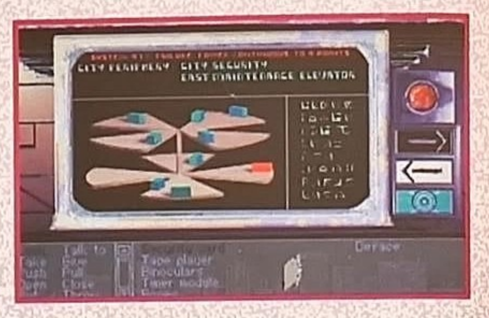




bre. Era la única forma de ir hasta la ciudad y poder utilizar el coche que tenía a mi disposición a la izquierda del lugar en que estaba situado el teletransportador que me llevó a la ciudad. Una vez dentro del coche es curioso, porque su automaticidad llega hasta niveles tales como llegar a los lugares deseados pulsando tan sólo el monitor y sus controles. Primero me dirigí hacia la estación de servicio para vehículos de Abdul. Un perro asqueroso me cerraba el paso amenazante, pero le lancé un hueso de los que tenía por encima de la valla. Mientras fue a buscarlo aproveché para introducirme dentro de la estación de servicio. Una vez dentro y puesto que no era capaz de deshacerme de él, tiré el otro hueso debajo del coche que había suspendido en el garaje. Habiéndome colocado primeramente al lado de los mandos que manejaban la grua esperé a que el chucho repelente estuviera debajo

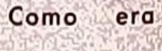


del coche para hacer bajar el sistema de sujección y aplastarlo allí mismo. Una vez muerto el chucho de las narices pude coger las cosas que necesitaba con toda



tranquilidad. Necesitaría más adelante un tubo de pegamento y en un futuro próximo el espejo que se encontraba dentro del garaje en el mueble. El tema del espejo es bastante largo. Verás: tuve que buscar uno porque después me dirigiría al Kane Laboratory. Allí activaría el láser mediante la palanca que lo acciona.

En el lugar donde estaba el inocente osito frito por el rayo, coloqué el espejo haciendo que el láser rebotase hacia arriba.


Como era





muy potente me dirigí corriendo a la parte superior de la ciudad ya que -sin duda- había atravesado el nivel superior. ¿Porqué lo hice? Por que justo encima del laboratorio se encontraba la casa de Bruce. Al salir, antes de dirigirme a casa de Bruce, pasé por la tienda de software y cogí una linterna del mostrador de la misma.

Ya en el apartamento de Bruce me dirigí hacia la habitación de la derecha para buscar un segundo espejito que se encon-





traba en una especie de tocador. Con él apunté por unos instantes el láser hacia la caja fuerte que se encontraba incrustada en la pared del salón y así pude abrirla. Dentro de la caja fuerte encontré una misteriosa llave que no sabía de cuántos misterios sería dueña.

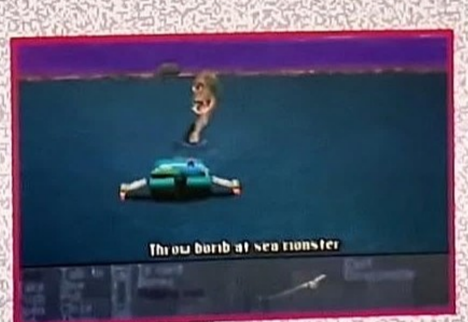
Probé a abrir la puerta del videoclub con ella y ¡Bingo! De pronto me encontré dentro de la tienda. Una vez allí cogí el teléfono y lo puse a recargar en el soporte. Al poco rato tomé la linterna y el teléfono. Saqué las pilas recargadas de este último e introduje las de la linterna en el pequeño depósito del teléfono, que llevé de nuevo al soporte para ser recargado.

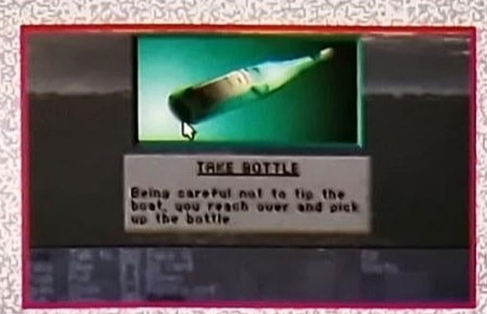
En el callejón que hay al fondo de la manzana a la derecha vivía un viejo vagabundo. Hablando con él me enteré de algunas cosas interesantes a cerca del vaso que estaba buscando, tales como por ejemplo que se encontraba en la casa del gobernador, y que ésta estaba situada en la torre más alta de la ciudad. El mendigo tenía un reproductor de música que necesitaba pilas, por lo tanto fuí por el resto que tenía recargándose. Cuando le entregué las pilas, el viejo se sintió tan agradecido que me regaló una terjeta falsa que llevaba encima. Esta tarjeta insignificante me sirvió de mucho, porque con ella me dirigí hacia South Maintenance Elevator en el nivel cero de la ciudad. Allí había un ascensor. Usé la tarjeta que me dió el anciano para abrir las puertas del ascensor llegando así a la parte alta del edificio. Allí me encontré con una inesperada sorpresa: al final de la azotea se encontraba ante mí un cadáver humano. Pude recoger en sus inmediaciones algunos huesos -que no sé si me servirían de algo- y otra misteriosa tarjetita que convertía mi aventura casi en un doble del "Un, Dos, Tres". Sin saber exactamente porqué me dirigí hacia el bar de Polly en el coche. Entrando en la taberna que había junto al bar cogí una caña de pescar de la pared y una llave de la caja contable. Se me ocurrió que la única puerta que aún no había logrado abrir, se encontraba en la parte de la ciudad en la que aparecí por vez primera, muy cerca de donde se encontraba el coche.

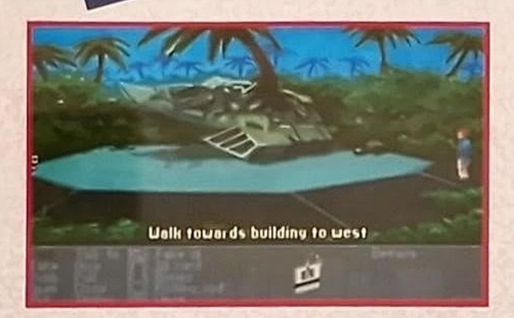
Minutos más tarde, ya me hallaba dentro de la habitación de seguridad de la ciudad. La tarjeta que encontré al lado del esqueleto me sirvió de llave para abrir la puerta. Dentro de esa habitación encontré una caja a mi derecha. Sabía que lo que contenía eran unos detonadores de explosivos, y los recogí para ponérselos a mis cargadores llenos de aquella sustancia que creé a partir de las explicaciones de la cinta grabada por el doctor, la de la base donde estuve encarcelado como mujer y como hombre.

Se me ocurrió conectar el temporizador que encontré en el suelo de la sala de má-





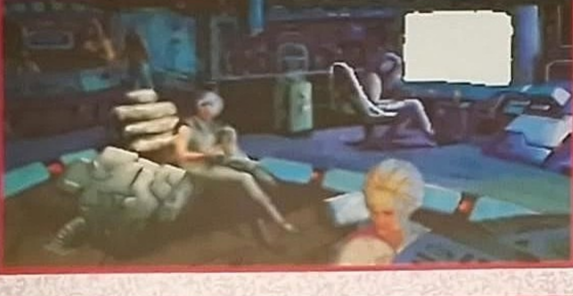


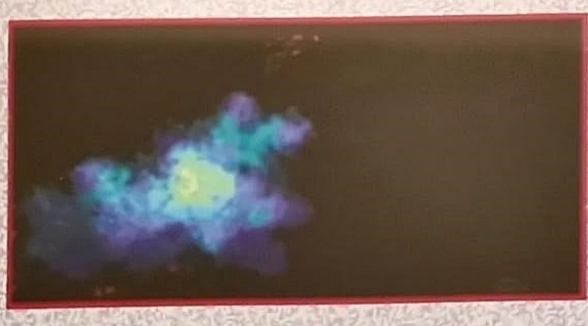


quinas en el módulo de salvamento de mi nave a uno de los cargadores, con lo cual pude obtener una bomba programable para estallar. Suponía que serviría de algo y la guardé, pero el otro cargador quedó sin el complemento del temporizador. ¡Qué se le va a hacer! Al coche no creo que le fueran a salir telarañas precisamente: en mi vida he utilizado un medio de transporte tantas veces como lo estoy haciendo en este juego con el coche. La única oportunidad de llegar hasta la mansión del gobernador era inundando la ciudad, ya que aquélla se hallaba construida sobre el cráter de un volcán rodeado por el océano. Para ello sólo con romper la ventana (mirador que había en la ciudad para observar el interior del océano), podría hacer que ésta se inundase. Podría haber colocado la bomba en la ventana y dedicarme a hacer todo ese amasijo de cosas que tenía pendientes para salvar mi vida, pero puesto que no sabía si tendría éxito por lo apretado del programa a seguir, decidí posponer el momento de la bomba para más tarde cuando sólo me quedase esperar a que el temporizador accionase el detonador del cargador.

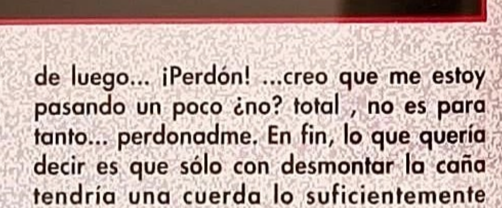


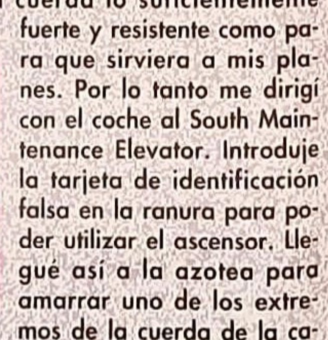
Así pues, me dirigí al William Bypass, que era la parte de la ciudad que estaba justo situada encima del bar de donde colgaba la barca. Como ésta estaba suspendida por unas cuerdas pensé que la mejor manera de bajarla de ahí era desde el nivel superior. Busqué -y encontré- unos controles para manejar la barca, pero para usarlos debía utilizar una llave ¿cuál? La que se encontraba en la caja registradora, porque si el dueño del bar era el dueño de la barca, lo más normal es que la llave se encontrase en el bar. Para abrir el panel de los controles usé la palabra propia de la llave; ese comando que se encuentra en la parte derecha de alguno de los objetos que aparecen en el menú. Esto me permitió bajar la barca hasta el suelo. Tomé de nuevo -qué remedio- el coche y me coloqué junto a ella en el nivel inferior al lado del bar de Polly.





Si dejaba las cosas como estaban probablemente la onda de choque de la ola provocada por la explosión llevaría la barca lejos de donde me encontraba, sin posibilidad de recuperarla, así pues debía idear un sistema que me permitiese retener la lancha para cuando la onda hubiese pasado ya. Por eso se me ocurrió que lo mejor era atarla a una cuerda, aunque no tenía una lo suficientemente larga y resistente ¿o sí? ¡pues claro! ¿cómo he podido ser tan estúpido! Verdaderamente soy un malnacido, un cretino, un inconsciente, grosero y detestable personajillo, engreído y malicioso, con un terrible afán de venganza y de ruina insatisfecha que desde luego... ¡Perdón! ...creo que me estoy pasando un poco ¿no? total , no es para tanto... perdonadme. En fin, lo que quería decir es que sólo con desmontar la caña tendría una cuerda lo suficientemente fuerte y resistente como para que sirviera a mis planes. Por lo tanto me dirigí con el coche al South Maintenance Elevator. Introduje la tarjeta de identificación falsa en la ranura para poder utilizar el ascensor. Llegué así a la azotea para amarrar uno de los extremos de la cuerda de la caña al saliente del pilar de la derecha, entre los tres que se encuentran en la azotea, al lado del esqueleto.







Bajé corriendo y llegué con el coche hasta el bar de Polly ¡desde luego, que suerte! Ahí estaba colgando el resto de la cuerda de la caña de pescar. Até la cuerda al bote utilizando su propio comando. Terminado todo lo que tenía por hacer me dispuse a instalar la bomba.

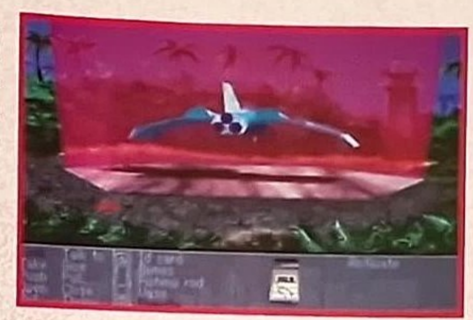
DE NUEVO CON EL COCHE

Sí, tuve que usarlo para ir a la ventana

del norte, aquélla desde la cual podía observarse el interior del océano así como el comportamiento de las criaturas que en él habitaban. Coloqué la bomba con el temporizador delante del cristal de la ventana. Una vez cumplido el último requisito me dirigí al South Maintenance Elevator para esperar los efectos de la explosión -entre ellos, que no me llegase el agua a mí para cuando se inundase todo-.

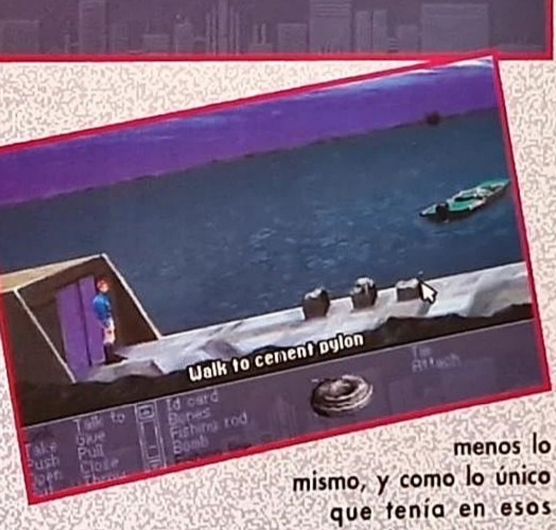
Concluida la devastadora acción del océano, me encontré con el agua hasta mis pies. La lancha estaba justo enfrente amarrada a mi lado. Tiré de la cuerda para acercar la lancha y me introduje en ella para dirigirme hacia la mansión del gobernador. En el camino hacia esta edificación que era la única que sobresalía del agua fui interceptado por el monstruo del único ojo, que pretendía no dejarme continuar. Me dí cuenta en seguida de las posibilidades que me ofrecía la otra bomba que tenía en mi poder pero ¿cómo hacerla apetitosa al paladar de un monstruo? Muy sencillo: metiendo la bomba en el interior del pollo que le robé a la nativa en el poblado cuando volví por segunda vez a la aldea de la superficie del planeta, en plena selva. Lancé el pollo con la bomba dentro hacia el monstruo, y picó en el anzuelo. Su cabeza se desparramó en lindas gotitas de materia viva, yendo a quedar su cuerpo ciego, sordo, mudo y sin muchas ganas de juerga... ¡¡je! Por fin libre del muerto, pude llegar a la mansión del gobernador no sin antes recoger una botella vacía que flotaba al lado de la barca.

Desde el exterior de la casa del gobernador podía verse el preciado vaso encima de un pedestal. No podía ser tan fácil como llegar y cogerlo de ahí, porque entonces el vaso o era una copia o siendo el auténtico, no sería tan importante.





Pensándolo bien deduje que lo más probable era que el vaso se hallase sobre ese pedestal protegido por un sistema de presión. Si el peso del vaso era aliviado se activaría sin duda algún mecanismo de protección. Sin muchas alternativas pensé que debía sustituir el vaso por algún objeto que pesase más o menos lo mismo, y como lo único que tenía en esos momentos a mano era la botella vacía que me había encontrado al lado de la barca, decidí utilizarla. Pero el peso intrínseco de la botella no era suficiente para engañar al mecanismo de protección por lo que decidí llenar de agua la botella hasta aproximadamente la mitad de su capacidad. Acto seguido la puse en el pedestal y fué sustituída automáticamente por el preciado vaso. El paso siguiente era salir de allí utilizando para ello el teletransportador del gobernador. Consultando la lista de reparaciones que "mangué" en el bar de la ciudad de las chicas, llegué hasta la sala de control del espaciopuerto. Averigüé el código porque sabía que era uno de los que se decía necesitaban de algunos pequeños ajustes.



En el centro derecha de la pantalla de la sala de control se encuentran los mandos del control de la antigravedad. Me dirigí al exterior de la sala encontrándome primero con una pista en la que estaba estrellada una nave.

Prácticamente a mis pies encontré unos moduladores que colgaban de su morro: los cogí y siguiendo hacia la derecha, encontré una nave mas intacta en otra pista de despegue.

Me dirigí a la cabina de la nave. Entré en ella y coloqué los moduladores en sus ranuras correspondientes pulsando "look at" en la cabina a mi izquierda, y luego pulsando en las ranuras que aparecen en grande. Observando que el cristal de la cabina tenía una resquebrajadura, puse en él un poco del pegamento que encontré en el garaje donde me estuvo acosando el maldito perro de los... demonios. Volví a la sala de control para pulsar primero el "timer" y después el botón rojo que estaba parpadeando. La nave intacta se elevó un poco al activarse el campo antigravitatorio. En esos momentos, pasaba por allí un pequeño animalillo con tan mala fortuna que quedó atrapado por el campo antigravedad. Volví a la sala de control y pulsé "remoto" apagando el botón rojo. Me dirigí hacia la cabina de la nave de nuevo, yendo a encontrarme un mando a distancia que cayó del árbol junto al cual se estrelló la nave de la primera pista. Una vez dentro de la cabina, lo activé para iniciar el campo antigravitatorio. Seguidamente pulsé la palanca de la izquierda yendo a ver cómo la nave se elevaba felizmente de ese asquerosísimo planeta que durante tanto tiempo me trajo en jaque.

JOSE VILLALBA MEDINA



- OK Tricks & Tracks: DOOM II
- Tipo: ARCADE 3D
- Compañía: ID SOFTWARE
- Distribuidor: ERBE

LECCIONES DE VIOLENCIA



Un mundo terrorífico te espera. Asesinos humanos y no humanos desean ver cómo caes a sus pies. La visión de vísceras y cuerpos desgarrados te impide pensar con claridad. La sangre lo llena todo, y tú eres la principal atracción de la fiesta de Doom II.

Con Dom II tienes dos formas de jugar. Una, que es la más fácil, es a base de los conocidos códigos o "cheat-mode". Doom II se convierte en un paseo con tiempo para admirar el paisaje y pensar sólo en buscar la salida. Así acabamos nosotros la primera vez el juego, pero realmente el desafío consiste en terminarlo sin ayudas de ningún tipo y en uno de los niveles fuertecillos, sin llegar al Nightmare, que, como comentamos en la sección Pasarela, es sólo recomendable para sádicos.















CODIGOS

Para los impacientes aquí van los códigos. Tecléalos letra a letra, y el efecto es inmediato:

■ **IDDQD** Proporciona la inmortalidad absoluta. Las balas no existen, ni los golpes, ni los hechizos, etc. Una maravilla absoluta.

■ **IDKFA** De un sólo golpe conseguimos todo el armamento disponible en el juego. La munición sí que se acaba, pero solamente debes repetir el código de nuevo para estar a tope de munición.

■ **IDCLEV** Permite el acceso al nivel que queramos. Para ello teclea el código y después el número del nivel que quieras visitar. Por ejemplo: IDCLEV01, IDCLEV25, etc. Los niveles son 32, y procura evitar meter un número superior, pues en algunos casos el programa se puede bloquear.

CUESTION DE ESTRATEGIA

Si, en cambio, eres de los valientes, de los que rechazan cualquier tipo de ayuda y creen que pueden hacerlo todo solos, pues ... no durarás mucho. Es broma, para jugar Doom II en toda su potencia ten en cuenta los siguientes consejos:

■ Graba frecuentemente la partida.

■ Muévete continuamente. Los enemigos son más lentos que tú y debes aprovechar el factor velocidad.

■ Practica a disparar mientras corres. Es la mejor forma de matar y de que no te maten, aunque es bastante difícil tener puntería en algunas ocasiones.

■ Jamás malgastes la munición de tus armas. A los soldados más rasos, les encanta ser destripados con la sierra mecánica, y algunos demonios débiles también.

■ La mejor arma, el BFG9000 está reservada para los Cyberdaemons o los Arachnotrones.

■ Busca continuamente paredes secretas. En ellas permanecen ocultas las mejores armas, municiones y pociones de vida.

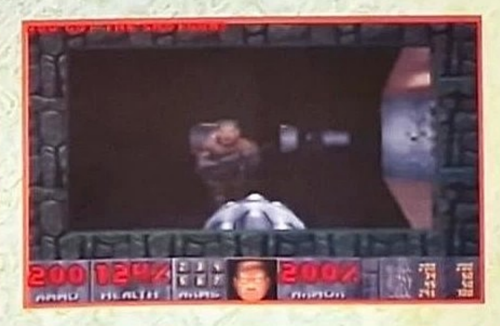
■ Echa un vistazo al mapa de vez en cuando.

LOS DESAFIOS DE DOOM

Doom II es probablemente el mejor arcade jamás fabricado hasta el momento: afortunadamente no todo consiste en dis-













LOS NIVELES

NIVEL 1: ENTRYWAY
El primer nivel es bastante fácil de acabar. Al comienzo, antes de ir a por tus primeras víctimas, da la vuelta y busca una sierra mecánica, que te vendrá de maravilla para el combate cuerpo a cuerpo.

NIVEL 2: UNDERHALLS
Vemos aparecer los primeros monstruos importantes, al igual que la capacidad de los soldados para disparar sin parar. En compensación disponemos de suficiente armamento y armaduras para limpiar el nivel. Aunque utilizes los códigos, busca las llaves, pues al cogerlas se abrirán zonas secretas con muchas sorpresas, algunas desagradables.

NIVEL 3: THE GANTLET
La primera salida al exterior. En este nivel atravesarás un antiguo templo con una gran fuente en su centro. La salida está tras un teletransportador.

NIVEL 4: THE FOCUS
Una gran base militar te espera. Algunos elementos nuevos como compuertas que se abren y cierran constantemente protegiendo los bunkers. Busca y utiliza por este orden la llave azul, roja y amarilla.

NIVEL 5: THE WASTE TUNNEL
Ya se empiezan a complicar las cosas. De momento, busca los numerosos pasajes secretos que hay en el pasillo inicial. Otra buena idea es saltar entre ventanas para acceder a nuevas zonas. Las imágenes de horror se vuelven constantes con cuerpos mutilados o prisioneros muertos en celdas.

NIVEL 6: THE CRUSHER
El comienzo está poblado de enemigos agazapados en los pasillos; por lo tanto, es recomendable ir avanzando poco a poco y siempre con el arma preparada. Acciona el ascensor y prepárate a luchar contra un Arachnotron de enormes proporciones. Busca el otro ascensor y la espiral donde se encuentra la salida.

NIVEL 7: DEAD SIMPLE
El nivel con el mapeado más sencillo cuenta con los enemigos más poderosos vistos hasta el momento. Lo primero que debes hacer es eliminar a los Mancubus del patio. Luego en los pasillos que rodean al patio, pulsa una serie de botones. Las paredes laterales se abrirán y de su interior surgirán muchos Arachnotrones. Si consigues acabar con ellos, la salida está el pilar central del patio.

NIVEL 8: TRICKS AND TRAPS
Curiosamente, el nombre de este nivel es casi idéntico al de la presente sección. Nos estamos haciendo famosos en el mundo entero. Bromas aparte, empezamos en un pasillo circular rodeado de puertas. Cada puerta tiene una "misión" especial: machacar enemigos o pulsar botones y accionar palancas. Como consejo, corre a toda pastilla en la puerta del Noroeste, porque el suelo cede, y te puedes quedar atrapado sin posibilidad de salir.

NIVEL 9: THE PIT
La mayor dificultad de este nivel son los numerosos espectros que habitan en él. La ametralladora es la mejor forma de acabar con ellos.

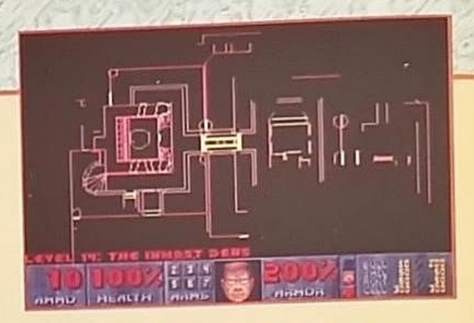
NIVEL 10: REFUELING BASE
Una inmensa base poblada por soldados, Arachnotrones y diversos demonios. Por desgracia, la munición escasea, al igual que las pociones de vida o las armaduras. Por lo tanto, utiliza la cabeza para buscar la salida, y no pises un cuadrado pintado en el suelo sino quieres rodearte de demonios.

NIVEL 11: 'O' OF DESTRUCTION
Un nuevo paisaje aparece y en un primer momento parece tranquilo. Rodea la "O" del centro del mapa para abrir las sucesivas puertas y luchar contra los enemigos. Por cierto, verás por primera vez a una especie de demonio de fuego capaz de resucitar a sus muertos y sobre todo a los Arachnotrones, por lo tanto, ellos deben ser tu primer objetivo. La salida esta en el interior dela "O", pero antes debes explorar todo el nivel.

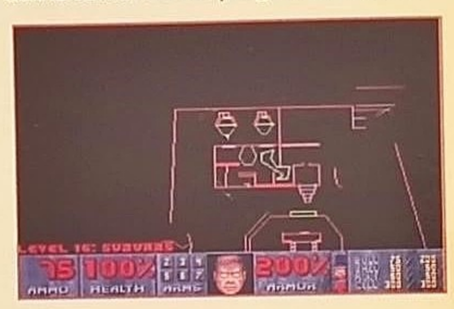
NIVEL 12: THE FACTORY
Como en el caso anterior, todo en un primer momento parece tranquilo, hasta que entras en el interior de la misma. Debes recorrer los distintos niveles y limpiar su contenido.

NIVEL 13: DOWNTOWN
Una especie de ciudad fantasma conforma este nivel. Por lo tanto sólo veremos espectros y demonios poblando sus calles, además de una gran cantidad de arachnotrones disparando sus ametralladoras. Busca en el interior de las casas los objetos que son tan necesarios para sobrevivir: botiquines, munición, etc.

NIVEL 14: THE INMOST DENS
Un nivel entretenido. Vuelven los enemigos humanos para complicarte la vida, aunque las huestes del Infierno están muy bien representadas. Explora y mata.



NIVEL 15: THE INDUSTRIAL ZONE
Un importante número de soldados nos aguarda en un primer momento, pero nuestro objetivo está a la derecha, donde cavernas llena de lava y demonios esconden la salida de este peligrosísimo nivel.



NIVEL 16: SUBURBS
Como en los auténticos suburbios de una gran ciudad, es peligroso merodear por aquí de noche ... y también de día, y a todas horas. Descubre las zonas secretas de la parte central del mapa, y mata al Arch-Vile o demonio de fuego. Sus poderes son bastante molestos. En cuanto a la salida, ésta se encuentra tras una serie de puertas en la zona superior derecha.

NIVEL 17: THE TENEMENTS
Un laberinto difícil, complicado con la búsqueda de las llaves. Los enemigos son los mismos que en los anteriores niveles, pero su número es todavía mayor. Echa frecuentes vistazos a tu mapa, y busca las zonas secretas. Esconden munición y pociones de vida.

NIVEL 18: THE COURTYARD
El primer detalle de este nivel es totalmente ajeno a la acción y se refiere a la música. Alucinante como los peligros que nos esperan. La salida está en la misma habitación donde empezamos, y sólo se trata de buscar una llave azul que la protege. Con los códigos disponemos de las llaves en cual-



quier momento, pero entonces te perderías uno de los niveles más interesantes de jugar, ¡y no sólo por la música!

NIVEL 19: THE CITADEL
En Doom 2 hacemos una revisión a la Historia, pues éste es uno de los niveles más complejos estratégicamente ya que debemos asaltar una especie de castillo medieval, pero lleno de demonios. Rodea el foso y explora los alrededores para abrir la puerta central del castillo. Su interior contiene escenas memorables.

NIVEL 20: GOTCHA!
Dispara a todo lo que se mueva, y utiliza el teletransportador para salir. Parece fácil, pero no lo es en absoluto.

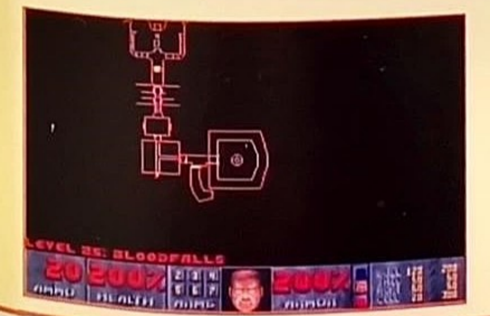
NIVEL 21: NIRVANA
Con claras referencias musicales, la mayor dificultad de este nivel son los teletransportadores y los demonios. Los primeros porque están conectados entre sí, y pueden marear a más de uno; los segundos porque son unos auténticos pesados.

NIVEL 22: THE CATACOMBS
Otro refugio de soldados y búsqueda de llaves. Por desgracia, en esta ocasión están muy bien protegidas por formidables enemigos. Acciona una palanca para llegar hasta el final.

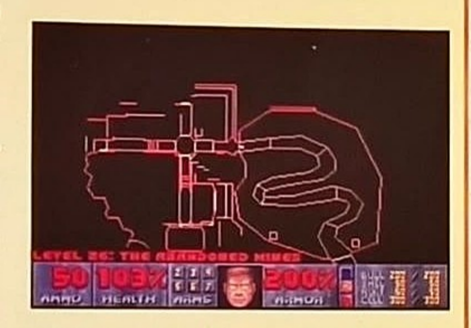
NIVEL 23: BARRELS O' FUN
Curioso nivel compuesto por largos pasillos y barriles de ácido que explotan en cadena al recibir un disparo. Aprovecha esta circunstancia para eliminar enemigos, pero protegete al mismo tiempo ya que se trata de matar, no de suicidarte. Es recomendable en la parte final huir antes que luchar. Uno de los más difíciles.

NIVEL 24: THE CHASM
Laberinto muy complicado como en ocasiones anteriores, y con una serie de pilares que descienden que dan al traste tus planes de huida. Puedes tomar un camino alternativo, muy poco recomendable o ser muy rápido en tus saltos. Los enemigos a partir de este nivel y hasta el final son todos en su máxima potencia.

NIVEL 25: BLOODFALLS
Un respiro. Hay pocos enemigos y el laberinto no es complicado, pero todo está ambientado a base de paredes con vísceras pegadas y fuentes de sangre. El olor debe ser como el de un gigantesco matadero, aunque los corderos han sido sustituidos por personas. Un descanso recomendado para aficionados vampirescos.



NIVEL 26: THE ABANDONED MINES
Sin duda, el nivel más difícil de todo el juego. Debes probar el fuego cruzado y constante para salir de esta pesadilla, pero debes recorrer mucho terreno antes de escapar. No es que sea difícil encontrar la salida, es que no te dejarán intentarlo.



NIVEL 27: MONSTER CONDO
Un nombre muy raro que no me explico. Debería llamarse algo relativo a la oscuridad, porque la luz es lo que falta en este nivel. Lo que no faltan son los enemigos, la zona derecha del mapa es una buena muestra de ello.

NIVEL 28: THE SPIRIT WORLD
Otro de los más difíciles. La única estrategia posible es huir y buscar algún sitio seguro donde disparar y no ser blanco al mismo tiempo. Los Arachnotrones tienen aquí su residencia particular.

NIVEL 29: THE LIVING END
Por última vez aparecen los soldados humanos en el juego. Además de los demonios, los Mancubi son terriblemente certeros en la precisión de sus disparos. Prepárate para el final.

NIVEL 30: ICON OF SIN
El combate. Lo más duro. La Puerta del Infierno. Ante ti tienes al Gran Jefe de los Demonios escupiendo de su asquerosa boca enemigos a diestro y siniestro. Sube hasta lo alto de la pirámide por medio de los dibujos satánicos. Acciona la palanca para que funcione el pilar central. Sube al pilar, y salta hasta el Gran Jefe. Lo demás es historia.















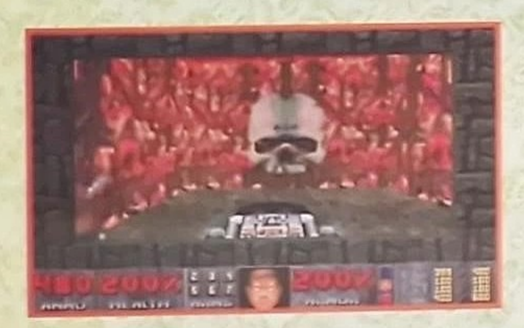








parar y machacar. Muchos niveles están diseñados en forma de laberinto y, aunque contamos con un mapa, será necesario descansar en algunas ocasiones y preguntarnos cómo vamos a salir del atolladero.



Numerosas trampas nos esperan. Casi siempre consisten en pisar en falso y en que las paredes de la habitación se abren para dar paso a una legión de enemigos buscando pelea. Otras veces quedaremos aparentemente atascados, pero un buen salto entre ventanas, buscar entre las cajas del almacén o accionar la palanca adecuada son las claves de la huida a terreno más seguro.

Las llaves son también muy importantes, aunque juegues con los códigos, procura siempre encontrarlas. Tu puntuación te lo agradecerá y casi siempre aparecen nuevas zonas secretas dignas de ser exploradas. Ni qué decir tiene que algunas de estas llaves están protegidas por los adversarios más difíciles del juego.

Los obstáculos a veces suponen una ventaja. Puedes utilizarlos para saltar entre ellos y dar esquinazo a los demonios. O utilizar los barriles de ácido para despellejar enemigos. Está ultima opción efectúala siempre bien protegido, pues el ácido no distingue entre buenos o malos.







LOS CHICOS DEL OTRO LADO

■ **HUMANOS:** Lo forman soldados profesionales y sus superiores. Muy numerosos en los primeros niveles, constituyen la principal fuerza de choque de las fuerzas del mal. En grupos de dos a tres o solitarios, utiliza la sierra eléctrica para acabar con ellos. En caso de enfrentarte a un regimiento, utiliza tu ametralladora y desde un punto privilegiado haz un barrido de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. Luego remata a los heridos con tus propias manos o con la pistola.









NIVELES SECRETOS

En Doom 2, además de zonas secretas, también existen niveles secretos. Estos tienen los números 31 y 32, y puedes viajar hasta ellos mediante IDCLEV. La forma "normal" es utilizar una entrada camuflada en el nivel 15.



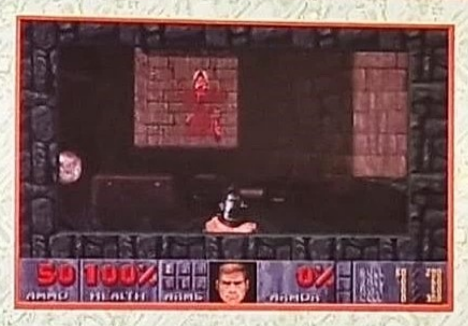




Con estos niveles secretos ID Software ha querido homenajear de algún modo a los programas que tanto éxito le han dado. Sin ir más lejos, el nivel 3 es una copia del primero de Wolfestein 3D. Así que constituye toda una sorpresa embarcarnos en la fortaleza nazi, cuando venimos de un presunto futuro infernal. Los enemigos son los miembros de élite de las fuerzas de choque alemanas, y los perros ya no son perros, sino los demonios de DOOM2.

En el propio nivel 31, se encuentra la entrada al 32. Este último es una mezcla de Doom, Wolfestein 3 D y Commander Keen. El objetivo final es liquidar a cuatro comandantes Keen que permanecen colgados del techo, para abrir la salida al nivel 16.







■ **DEMONIOS:** Constituyen el grupo más numeroso de los enemigos. Los hay de todo tipo: humanoides zombies, calaveras de fuego, cyberdaemons, etc. Por sí solos constituyen un peligro y con varios enfrente es un suicidio. La mejor forma de acabar con ellos es disparar en zig-zag y sin parar de moverse. Antes de efectuar cualquier gran ataque estudia concienzudamente el terreno y las posibles salidas. Y siempre hazlo de forma secuencial para que no se agrupen los enemigos y te den más problemas.

■ **ROBOTS** Si se puede llamar así a esa especie de arañas mecánicas. Su potencial de disparo es el más fuerte de todo el juego, y sus defensas y blindajes lo suficientemente duros como para tenernos ocupados durante bastante tiempo. Es conveniente que las armas más poderosas sean reservadas para este tipo de adversarios. Pero muchas veces una buena carrera es tan ideal como la mejor arma.

ANGEL FCO JIMENEZ









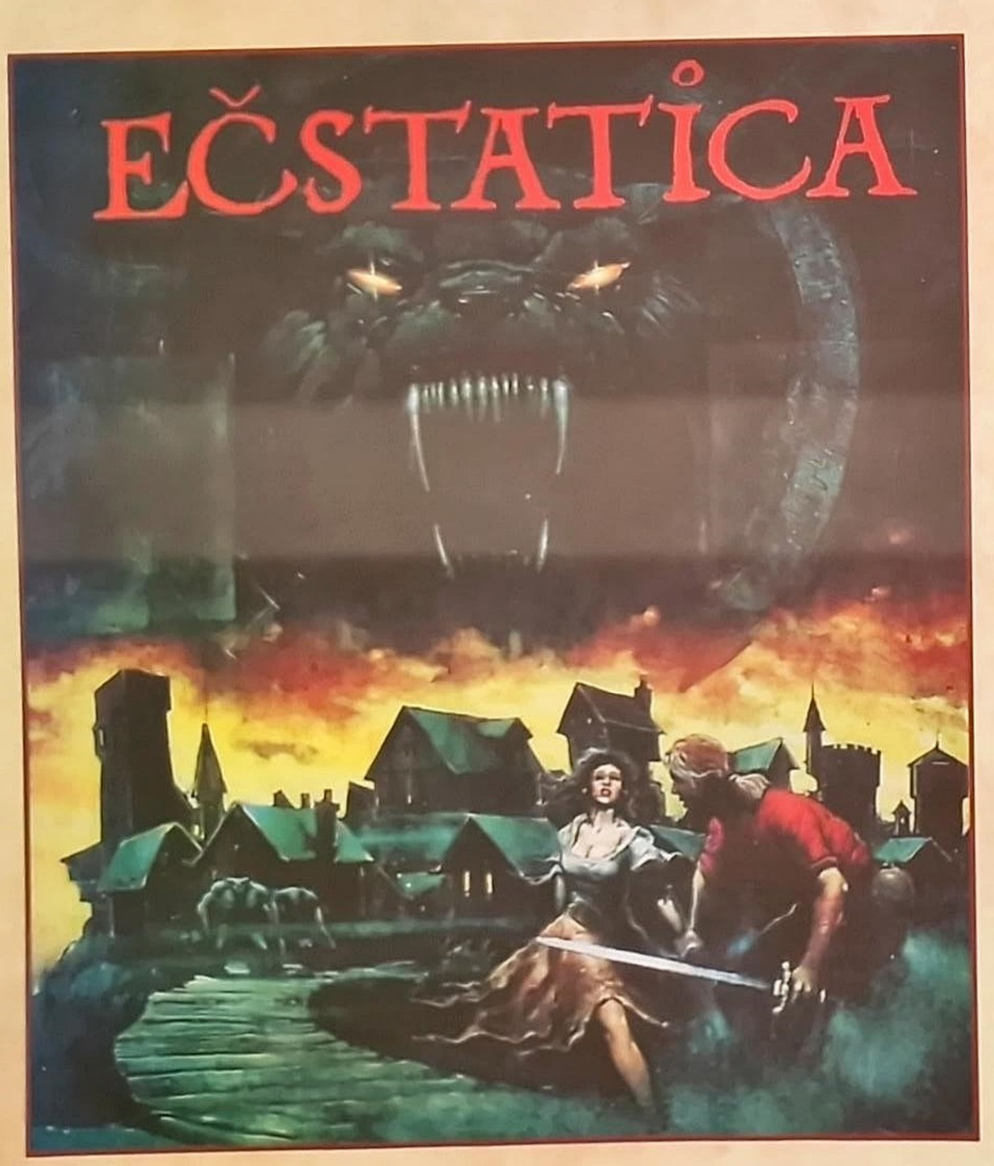






- OK Tricks & Tracks: ECSTATICA
- Tipo: PSYGNOSIS
- Compañía: DRO SOFT
- Distribuidor: AVENTURA

AVENTURA EN LA ALDEA MALDITA



Las fuerzas del mal están siempre actuando en contra del orden, que normalmente reina en el mundo de los vivos, provocando muerte, terror y desolación allá por donde pasan. Una villa, lejana de cualquier parte va a ser el nuevo escenario del caos.

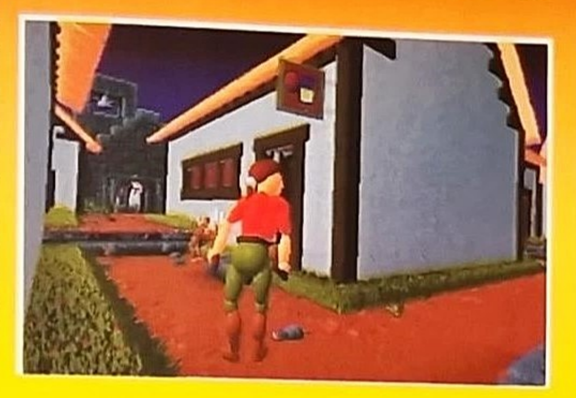
Una calurosa mañana de agosto, Sir Anthony salió a cabalgar por las lejanías de un frondoso y tranquilo bosque, totalmente ajeno a su oscuro destino.

Apasionado por la sensación de libertad, se alejó del camino central, extraviándose entre la agreste maleza. Tras varias horas de viaje, pudo distinguir a lo lejos, la leve silueta de unas rústicas cabañas que formaban lo que parecía ser una aldea, recóndita y hasta ahora desconocida por él.

Decidió parar para pedir auxilio a sus habitantes, a la vez que descansaba un poco de la fatigosa travesía. Pero la sorpresa fue mayúscula, al ver como aquel pueblo parecía estar totalmente deshabitado.

LA CANTINA

Cuando entres en la cantina, descubrirás que un borracho está siendo atacado por un pequeño dragón verde. Si le ayudas, te dará una información tremendamente valiosa para el transcurso de la aventura. Ten cuidado con el hombre-lobo que te espera agazapado a la entrada de la misma.





LA IGLESIA

Uno de los lugares principales del juego. No sólo por los objetos que allí encontrarás, sino también por las zonas ocultas que tiene. A la entrada tiene una escalera que sube y otra que baja.

En el campanario hay un pobre monje, casi histórico que temblará de miedo al verte. No le hagas nada. En este lugar coge la Biblia que te servirá posteriormente.

En los subterráneos existen dos pasadizos secretos. El primero te lleva a una cámara secreta que no tendrás que volver a visitar hasta el final del juego; y el segundo te lleva hasta el monasterio de las afueras y hasta la casa del alcalde de la ciudad, pero no podrás cruzarlo debido a tu altura, por ahora.





EXTRAÑOS SUCESOS

Sólo el ruido del viento y del crujir de las viejas puertas y ventanas de madera acompañaban aquella corta expedición por la calle central.

Una horrible visión apareció ante sus ojos, cuando atravesó el umbral de la iglesia, instalada en la plaza. Un monje, ahorcado, y con la sotana bañada en su totalidad con el preciado líquido carmesí, se balanceaba al caprichoso son de la cuerda que lo sostenía por el gaznate.

Lleno de náuseas se dirigió a una casa cercana que tenía la puerta colgando sobre sus goznes. Unos leves gemidos provenían de su interior. Gotas de sudor frío resbalaban por su espalda mientras se dirigía a la alcoba. ¡No podía dar crédito a sus ojos! Una joven muchacha yacía moribunda, atravesada por una enorme espa-





EL ESTABLO

En este edificio encontrarás a una repelente niñita, que te descubrirá los pasadizos que tiene los subterráneos de la iglesia, pero sólo lo hará si encuentras su oso de peluche que se le ha extraviado.

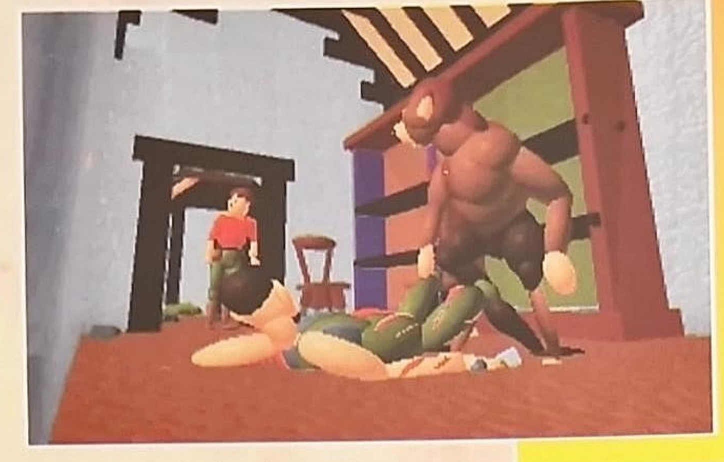




En una esquina del pajar puedes descansar, recuperando tu salud mucho más rápido que si lo haces de forma normal.

EL ALMACEN

En este lugar verás como uno de los aldeanos está siendo atacado por un hombre-lobo. Si le salvas te ofrecerá la llave de la alacena como recompensa. Allí está uno de los ingredientes para una poción que más tarde tendrás que tomar, y un barril en el que puedes esconderte. Es aquí donde ocultarás al borracho de la cantina.



EL CASTILLO DEL MAGO

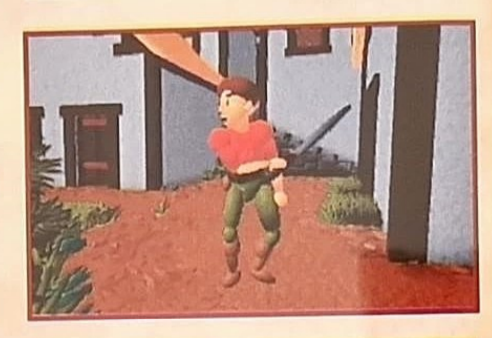
Este es el castillo que cuenta el libro. El anciano mago que allí reside, sólo te dejará pasar si has sido previamente nombrado caballero por la dama del lago. Una vez conseguido esto, te dará la situación de su libro de magia, necesario para darle el poder de los dioses a la reliquia del monasterio.

Los subterráneos del castillo están plagados por las fuerzas demoníacas. Allí encontrarás la armadura del guerrero sagrado, que te protegerá mejor contra los ataques enemigos.

da que le robaba la vida a cada momento que pasaba. La chica musitó, entre espasmos, lo que fueron sus últimas frases: "¡Vete, huye! ¡Los monstruos han llegado con más sed de sangre que nunca!" La histeria y el pavor se apoderaron del cuerpo de Sir Anthony, que se ocultó en una









LA HERRERIA

La ahora deshabitada herrería esconde un objeto que, aunque a primera vista parece valiosísimo, no es más que un engaño. Una armadura blanca, colgada de la pared. Por supuesto, podemos ponérnosla, resistiendo mucho mejor los impactos enemigos, pero el peso de la misma casi nos imposibilitará toda clase de movimientos bruscos, por lo que, aunque más a la larga, la armadura blanca significa una muerte segura.









EL LABORATORIO

Es aquí donde vas a realizar la poción que más tarde vas a utilizar. Escaleras abajo, hay una habitación donde están ocultos dos objetos imprescindibles para el transcurso de la aventura: el diario, que te dará toda la información necesaria acerca de la situación del pueblo, y el oso de peluche de la niña que está en el establo.

vieja casa cercana, que parecía más segura que las anteriores.

Llegó al dormitorio, que se encontraba escaleras arriba, y allí se refugió tras la cama. En la cabecera, había medio oculto por el almohadón, un libro bastante antiguo.

SE ACLARA EL ENIGMA

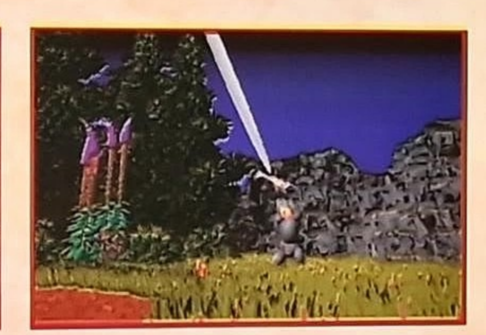
Sir Anthony comenzó a leerlo por encima, descubriendo que lo que tenía entre las manos era la explicación a tan horrendos sucesos. A modo de diario, el libro narraba el día a día de una ambiciosa mujer que desde sus comienzos, tuvo unas excelentes dotes para la magia y la brujería. En su adolescencia aprendió las artes arcanas con un mago que vivía en un castillo a las



EL LAGO MAGICO

Este lugar rebosa magia por los cuatro costados. Si nos subimos a una piedra que está en su orilla, con la espada amarilla que le arrebataremos al alcalde, la Dama del Lago surgirá nombrándonos caballeros, y pudiendo así acceder al castillo del mago, de otra forma infranqueable.







LA CASA DE LA BRUJA

Esta casa está habitada por una desquiciada y obesa mujer, que se ha vuelto loca por esperar a un príncipe azul que nunca ha llegado. Por supuesto, cree que eres tú el amor de su vida. Deshazte de ella, y, a continuación, coge su escoba voladora con la que podrás moverte por la zona mucho más fácilmente.

EL CIRCULO DE MONOLITOS

Si tenemos el libro de magia y la reliquia del monasterio en nuestro poder, conseguiremos la magia celestial, que podremos utilizar para acabar con el demonio supremo. Para ello, colócate en la piedra central con un objeto en cada mano. Escucha lo que te dicen los monolitos, ya que en la mayoría de los casos es de sumo interés.

















afueras del pueblo, el cual se enamoró perdidamente de ella. Pero la ambición de la muchacha era mayor que todo lo demás, y una oscura noche de tormenta, y sin estar aún preparada, robó el libro de magia a su maestro. Como era de esperar, su cuerpo no estuvo preparado para aguantar tal poder.

A partir de aquel día la chica se convirtió en el nexo de unión entre el mundo demoníaco y el nuestro.

De repente, una horripilante figura irrumpió en la habitación, haciendo saltar a Sir Anthony del susto. Una especie de hombre-lobo estaba en la puerta, con una actitud totalmente amenazante.

La lucha comenzó, y nuestro asustado protagonista no tenía más que sus manos desnudas para defenderse, pero aun así, y gracias a sus adiestramiento consiguió derrotarlo.

Sólo unos metros le separaban de su ca-

LAS ARMAS

Hay cuatro armas diferentes, repartidas por todo el mapeado:

•**La maza** que encontrarás en la cantina tras ayudar al borracho. Es un arma contundente de las mejores que hay por la zona. Llévala siempre que puedas.

•**El cuchillo** está sobre una mesa hechizada, en una de las casas de la aldea. Ante todo es rápido, y mucho más efectivo que nuestros puños.

•**La espada** oxidada podrás encontrarla en el suelo de la herrería. Con ella no podrás matar a ningún monstruo, ya que carece de filo, pero podrás quitártelos de encima mucho antes que con las manos.

•**La espada** sagrada está en poder del alcalde. Te permite matar a los monstruos, pero tendrás que deshacerte de ella si quieres ser nombrado caballero por la Dama del Lago.









EL MONASTERIO

En las afueras del pueblo están fortificados unos monjes que sólo te dejarán entrar si llevas entre tus manos la Biblia que habrás hallado anteriormente en la iglesia de la villa.

Allí dentro puedes encontrar tres cosas: sabiduría, pues la biblioteca que tiene, te ofrece grandes obras, la mayoría muy interesantes; la reliquia, totalmente imprescindible para la conclusión de la aventura; y problemas, pues para conseguir el preciado objeto tienes que acabar antes con todos los monjes.

LOS SUBTERRANEOS DEL CASTILLO

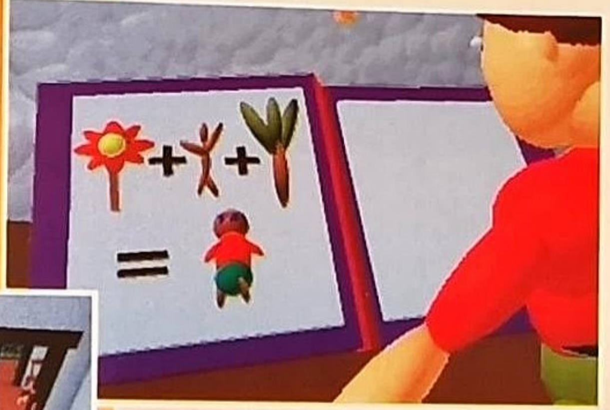
Hay una zona en el castillo del mago, con dos escaleras que bajan, y muchas figuras de piedra, diseminadas por las cuatro paredes. Sigue este esquema, ya que es la única forma posible de llegar a la parte inferior, ya descubrirás por qué.



CONVIRTIENDOTE EN ARDILLA

Si sigues los pasos del enigma, y mezclas todos los ingredientes en la pipeta del laboratorio, te convertirás en una graciosa ardilla, y es en ese momento en el que podrás pasar por el pasadizo de la iglesia, que antes era inaccesible.

La mandrágora, como dice la leyenda, está debajo del cura ahorcado. Las hierbas están en la repisa del almacén, y la flor, en un claro del bosque, antes de llegar al monasterio. Introduce los ingredientes en el orden que te dice el libro.







ballo, así que salió como alma que lleva el diablo en busca de su montura. Mientras corría por la calle central que le había servido de entrada, pudo distinguir unas pequeñas figuras demoníacas armadas con hachas. No se preocupó por ellas, ya que su mayor problema en estos momentos era el puente colgante que hace una hora le había servido de entrada, y que en esos instantes yacía en el interior del precipicio, desgarrado por unas poderosas uñas.

Se encontraba solo, sin más ayuda que la de sus nervios de acero. Tenía que hacer algo y pronto.

CARLOS F. MATEOS



EL PODER CELESTIAL

En la torre del castillo encontrarás un libro que te dará instrucciones de cómo conseguir que el poder de los dioses se reúna en la reliquia del monasterio.

El libro mágico, necesario para tal hacer, está en los subterráneos del mismo castillo, fuertemente protegido. Lleva los dos objetos al círculo de monolitos, y descubre lo que allí pasa.









- OK Tricks & Tracks: ROBINSON'S REQUIEM
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: SILMARILS
- Distribuidor: PROEIN S.A.

PLANETA PROHIBIDO

Silmarils ha planteado una idea bastante original: explorar un planeta hostil desde el punto de vista de un náufrago espacial. Empezamos sin nada, con nuestra nave destrozada, y un panorama desolador en un mundo que concede pocas oportunidades.

Robinson's Requiem es un juego de rol, desde el momento en que nos sentimos "inmersos" en el personaje. La tecnología usada en el juego ayuda a tal sensación, ya que todo se presenta en perspectiva de primera persona y movimiento continuo, que prácticamente es el estilo que predomina en los juegos de ahora. Pues bien, como tal juego de rol que es, y especialmente por el ambiente



donde nos movemos, la superficie de un planeta, el jugador tiene ante sí un montón de posibilidades que difícilmente pueden ser plasmadas en el espacio que disponemos. Por lo tanto, vamos a pasar a comentar los objetivos básicos del juego para acabarlo lo más rápidamente posible.

Digamos que todo consiste en recoger una serie de ordenadores para conectarlos todos en una gigantesca base cibernética perdida entre la selva y el desierto. Por desgracia, debes matar a tus antiguos compañeros de misión para recuperar esos ordenadores. El aislamiento los ha vuelto locos y se han olvidado de su antigua misión, excepto a algunos que sí te ayudarán, como el caso de la hermosa mujer que contacta contigo en sueños, para darte consejos o recriminarte si has hecho algo mal.

LOS COMIENZOS

Si deseas acabar el juego sin demasiadas complicaciones, puedes optar por el modo fácil de lucha y eliminar las enfermedades y las condiciones climáticas adversas. Todo depende de tu nivel de masoquismo y ganas de pasártelo bien.

Ahora busca los restos de tu nave.





Busca cinco hilos de hierro y lo más importante de todo: un botiquín que será muy útil debido a su diversidad de elementos. De ti depende su correcto uso ante las caídas o los ataques de los enemigos. De todas formas, en el manual se ex-









plica el uso de los distintos medicamentos.

Luego, mata al náufrago que está al lado del lago a base de puñetazos. Encontrarás un ordenador, cerillas, cantimploras, pilas y un cuchillo que puedes utilizar como arma ante los numerosos bichos que hay, como una águila que protege su nido. Su carne es bastante nutritiva y sus plumas te permiten hacer flechas. Por otra parte, puedes coger comida de los árboles o del suelo, aunque en ocasiones sea dañina para tu salud. Todo es cuestión de probar y grabar muchas partidas. Recuerda que debes llenar las cantimploras en el lago y desinfectarlas con la correspondiente pastilla.

Mata al hombre-lobo, guarda su ordenador, y ante el tigre procura pasar agachado por el camino del sur, para evitarle, pues un ataque directo sería desastroso. Busca una caverna y construye una antorcha con ramas y resina de un árbol.

Enciéndela y entra en la caverna.

PANTANOS

En la caverna recoge un ordenador y salitre de las paredes, así como los antibióticos. Sal de la caverna por otra salida, y



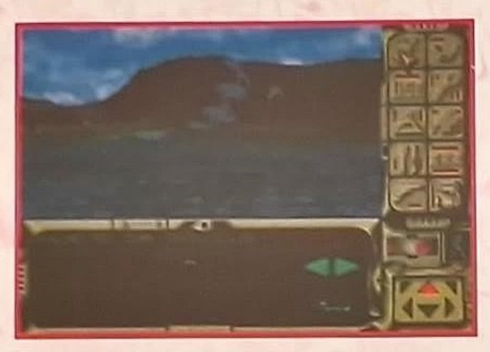


"liquida" a otro compañero. Acuérdate de apropiarte de todos los objetos de tus víctimas, en este caso será vital el collar que llevaba, ya que sirve como pasaporte en el pueblo de las amazonas. Es posible que quieras divertirte con ellas después de tanto tiempo solo ... pero lo que tienes que hacer es hablar con la amazona-jefe. Fabrica un arco y flechas con lianas, ramas y plumas para matar al tigre que guardaba la caverna.

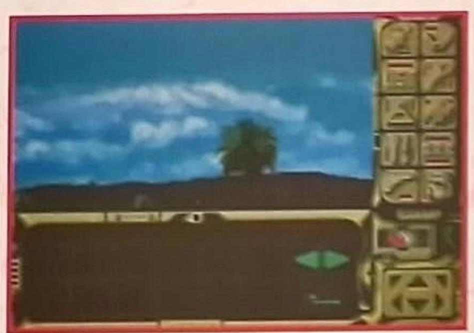
Regresa a los restos de la nave, y sube por la montaña, recoge las flores de Majuarina y mata a otro tigre. Es importante que te hagas ropa con su piel. Vístete con esa ropa antes de pasar a la caverna del norte. Allí mata a otro compañero.

Sal al desierto con un sombrero de flores. Bebe suero anti-veneno, debido a la enorme cantidad de arañas gigantes que hay; si tienes la mala suerte de una picadura utiliza el aspiro-veneno para contrarrestarlo.

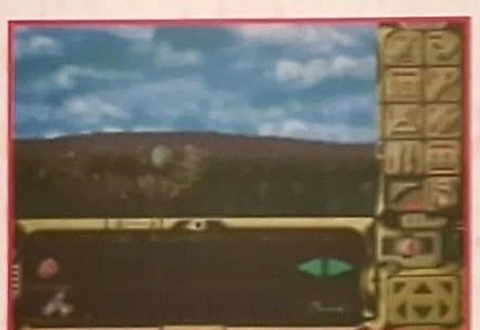












Tras los encuentros con los bisontes, hallarás el cadaver de otro náufrago, recoge su ordenador y al sur podrás hablar con un extraño tipo que explicará la forma de salir del planeta.

En la llanura ve al oeste, lucha contra los habitantes del poblado y dirígete hacia el norte ahora. Coge la cantimplora y en el suroeste otro ordenador. Vuelve al desierto y al este encontrarás una nueva caverna.

GRUTAS Y DESIERTOS

En la caverna busca un ordenador, el caparazón de una tortuga y sal. Prepárate para atravesar un desierto muy caluroso, así que coge tus cantimploras y toma sal para evitar la deshidratación. Al sur hay otro naúfrago que pronto pasará a mejor vida. Premio: un ordenador y una especie de bazooka.

En las cercanías se encuentra un nuevo muerto con ordenador incluido. Regresa a la caverna y al lugar donde comenzaste el juego. Ve a la caverna que conduce a los pantanos, y espera allí a que se haga de noche.

Cuando llegue el tiranosaurio, dispara el bazooka para atontarle y aprovecha para atacarle con tus demás armas. Es uno de los momentos cruciales del juego debido a lo difícil que resulta el combate. Si logras matarle visita a la jefa de las amazonas. Agradecida te dará una lámpara y algunas otras cosas más.

LOS BOSQUES DEL MIEDO

Ve a la cascada de agua, y al sudeste encontrarás una nueva caverna llena de larvas, mátalas, sobre todo a una enorme que es bastante peligrosa. Pero encontrarás un nuevo ordenador y una salida al sureste. Recuerda que debes arrastrarte por el suelo para pasar por algunos sitios.

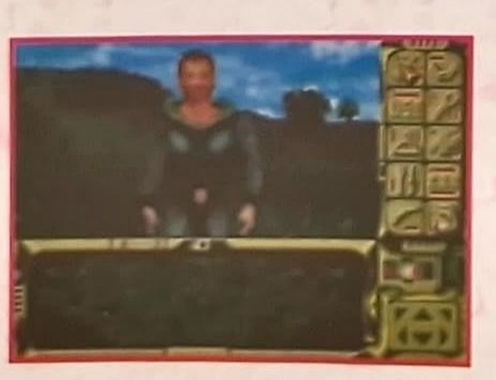
A la salida de la gruta, un naúfrago dispara su láser sin parar. Un buen tiro de arco y será historia. Recoge el típico ordenador, el láser, unos guantes y sobre todo unas cargas explosivas. Al norte encontrarás otro ordenador.

El láser te va a ser muy útil a partir de ahora por varias razones. La más poderosa es que puede matar a los centauros que viven por esa zona y a su jefe que posee otro ordenador y un hacha. Mata a los tigres con el láser, y prepara sus pieles como ropas. Ve hacia el este y nada por el lago en dirección norte hasta que encuentres una nueva caverna. Las pieles son ideales para combatir el frío.

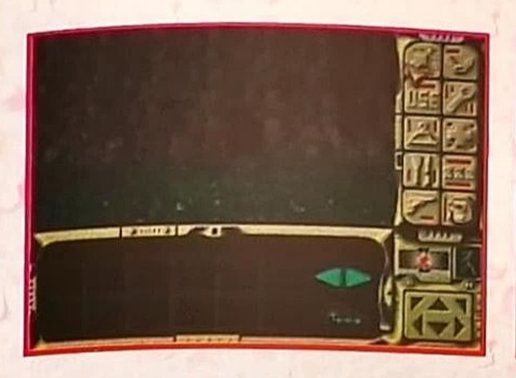
LABERINTO DE GIGANTES

En la caverna coge el azufre, y ponte el traje de reptil para saltar por la cascada de agua y nadar en la corriente. Prepara el caparazón de la tortuga como escudo para combatir contra los gigantes. Al avanzar encontrarás carbón y un nuevo ordenador "protegido" por los gigantes.













Sigue avanzando y luchando esta vez contra pterodáctilos. Llegarás a una salida que conduce al cañón de la llanura.

En la caverna del tiranosaurio coge el ordenador de los esqueletos y regresa al cañón. Ve a hablar con el náufrago que te dio las pistas, y mátale antes de que lo haga él contigo.

Recoge el ordenador, la máscara de gas y más cargas explosivas. Regresa al desierto por la caverna del dinosaurio, llena las cantimploras y toma más sal.

SOBRE EXPLOSIVOS

Al noroeste del desierto, se encuentra una especie de dinosaurio dormido. Si te acercas a él, pronto pasarás a engrosar la comida de su estómago. Su piel correosa le protege incluso de los disparos del láser, por lo que la única oportunidad es construir un cóctel molotov que le haga pedazos. Como el proceso es algo complicado, te lo explicaremos paso a paso.

Bebe la botella de whisky hasta que se quede vacía. Si ves que te sientes mareado, puedes hacer las cosas mal con riesgo de tu vida, así que duerme la borrachera para sentirte más sereno. Introduce el carbón, el azufre y el salitre por este orden en la botella. Con un trozo de liana fabrica una mecha, y colócala en el borde de la botella. Aléjate bastante del dinosaurio, enciende la mecha y lánzala con todas tus fuerzas.

Si tienes éxito, el camino está libre para encontrar una batería.

Descansa y repón fuerzas, porque el camino hacia el este es bastante largo. Por si no lo sabías, te acercas a la nave que te permitirá salir de este maldito planeta.

ROBOTS

En tu camino te harán frente dos robots que serán presa fácil de tu láser. Sigue hacia el sudeste donde te toparás con un gigantesco robot asesino. A base de disparos no conseguirás nada, así que ponte los guantes, y prepara una trampa eléctrica con la batería y el hilo de hierro. Coloca la batería delante del robot para que se electrocute el muy tonto.

Avanza hacia el norte evitando la lava del volcán y entra en la caverna con la máscara puesta, debido a la gran cantidad de gas venenoso que hay en el ambiente. Lucha contra el robot a base de láser y quítale el ordenador y un super-láser.

Sigue caminando, destruyendo enemigos con el super-láser y esquivando la lava al mismo tiempo. Al norte, en una de las galerías, se encuentra el último ordenador, con precisas instrucciones para su uso con los demás.

En la sala principal introduce todos los ordenadores en el Gran Sistema Central. De esa forma, el sistema de autodestrucción de la base robótica empezará a funcionar, junto con una obsesiva cuenta atrás. En el sur hay un laberinto, y en el centro del mismo se encuentra una puerta. Si está cerrada es porque no has introducido todos los ordenadores. Has destruido la base contigo mismo.

En caso contrario, una nave espacial aparecerá en la puerta.

Con suerte es posible que la compartas con alguien muy querido, porque no sólo has conocido desventuras en este lugar del Universo.

ANGEL FCO. JIMENEZ



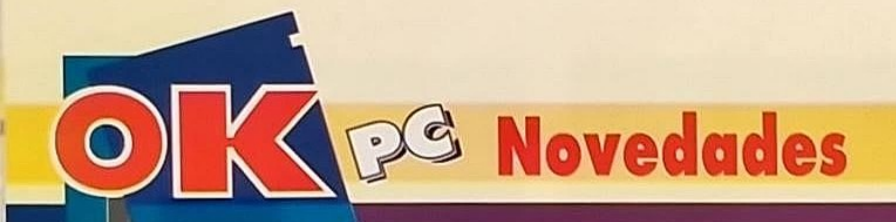




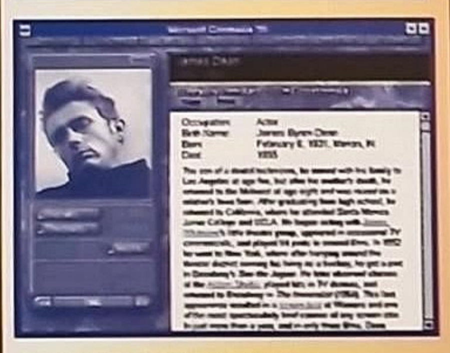








CINEMANIA'95



- **NOMBRE:** CINEMANIA'95
- **COMPAÑIA:** MICROSOFT
- **DISTRIBUIDOR:** ERBE

Ha llegado el producto por excelencia, para todos los cinéfilos, que también pasan las horas muertas delante del monitor de su computadora. El nombre del programa es Cinemanía '95 y va a reunir en una espectacular enciclopedia mutimedia una relación más que fiable de los títulos que más han impactado o que más éxito y fama han tenido en toda la historia del cine.

Gracias a este impresionante programa de consulta, podemos descubrir las diferencias, y el progreso que se ha producido, desde el cine mudo -con títulos como *La Conquista de una Nación* (1915)-, hasta el cine fantástico de hoy en día -con auténticos éxitos como *Terminator 2* (1992)-, y también las fichas de los actores más relevantes de la historia del celuloide.

A través de cortas escenas de los filmes, las bandas sonoras que las hicieron famosas, y en algunos casos, textos del guión, vamos a convertirnos en unos cineastas de pro.



SIM CITY 2000



- **NOMBRE:** SIM CITY 2000
- **COMPAÑIA:** MAXIS
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT

Sim City 2000 CD, no es una mera adaptación al formato CD-ROM, sino que, al contrario que otros productos en este soporte, ha sido totalmente traducido al castellano, con lo que se facilita enormemente su manejo. Pero no sólo eso, sino que además, se ha incluido el disco de escenarios vol.1, de Grandes Desastres, que en la versión de disquetes se vende por separado.

Sim City 2000 es una completa simulación en la que tienes que crear y mantener una ciudad que sea más grande que la de la competencia.

El programa en cuestión, además de ser un merecido sucesor del Sim City clásico, incluye muchísimos más factores (económicos, sociales, políticos y urbanísticos), que hacen de este juego de simulación uno de los más completos del mercado.

Por ejemplo, ahora se pueden realizar campañas de salud y educación.





SIMON THE SORCERER



- **NOMBRE:** SIMON THE SORCERER
- **COMPAÑIA:** ADVENTURE SOFT
- **DISTRIBUIDOR:** ERBE

La aventura más mágica de toda la historia está a punto de salir al mercado en el soporte de CD-ROM. Aunque la aventura es la misma, y los gráficos, tanto de los personajes, como de los escenarios, no han variado en absoluto, el juego incluye como novedades la inclusión de voces digitalizadas para todos los personajes, dobladas por actores profesionales.

La música también ha sido un tanto remodelada, hasta el punto de conseguir una calidad muy superior a la de la versión de disquetes.

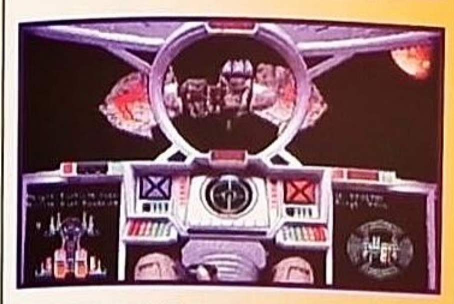
Aunque las voces están en inglés, los textos han sido traducidos al castellano, lo que facilita enormemente el entendimiento de los diálogos.

Simon the Sorcerer es una correcta conversión a un formato tan poderoso como es el de CD-ROM.





WING COMMANDER ARMADA



- NOMBRE: WING COMMANDER ARMADA
- COMPAÑIA: ORIGIN
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

Wing Commander Armada es otra de las entregas de la ya consagrada saga de Wing Commander, que ha sido pasado al formato de CD-ROM. Este completo simulador-arcade ofrece como novedad principal la posibilidad de disputar una batalla contra un amigo, bien sea vía modem, o desde el mismo teclado, dividiendo la imagen en dos.

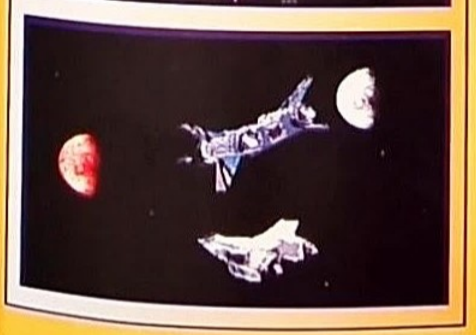
Además, y por si fuera poco, también existen dos tipos diferentes de juego. En el primero podremos realizar misiones casi sin ninguna carga estratégica, mientras que en el otro controlaremos a toda nuestra flota, lo cual, crea un estilo de juego mucho más completo.

Los gráficos tienen la misma calidad que los de la versión de disquetes, al igual que el sonido que casi no ha variado.

Esta versión de CD, nos da la posibilidad de jugar directamente desde el CD-ROM, siendo éste su máximo atractivo.







REDSHIFT



- NOMBRE: REDSHIFT
- COMPAÑIA: MARIS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

Redshift es un programa que incluye una de las más completas enciclopedias mutimedia interactivas, teniendo como tema el de la astronomía. Con este programa podremos descubrir todos los secretos, tanto de los planetas que conocemos de nuestro sistema solar, como de aquellos que todavía el hombre no ha pisado ni siquiera con un satélite explorador.

Este CD-ROM necesita ejecutarse bajo el entorno Windows, lo cual, no sólo no ralentiza la acción, sino que además incluye la facilidad de manejo de dicho programa.

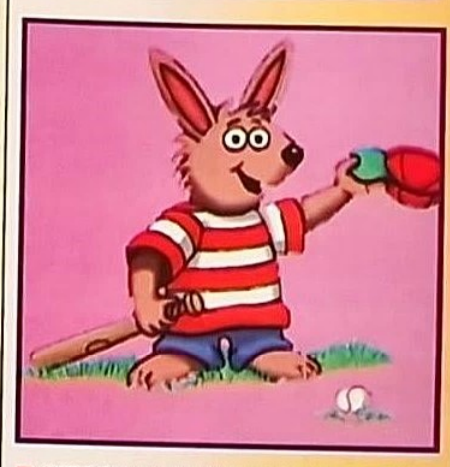
El CD que nos ocupa, ha sido aclamado con muchos premios por parte de la prensa especializada extranjera, y, seguramente, va a ocurrir lo mismo en nuestro país.

Con Redshift, los viajes interestelares van a dejar de ser un sueño imposible de realizar por un ciudadano de a pie. Sentirse en la piel de Neil Armstrong es posible a partir de ahora, gracias a este programa. Todos los amantes de la galaxia, podrán disfrutar a tope desde sus PC´s domésticos.





HARRY AND THE HAUNTED HOUSE



- JUEGO: HARRY AND THE HAUNTED HOUSE
- COMPAÑIA: BRODERBUND
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

Harry and the Haunted House es otro de los cuentos que nos ofrece la ya numerosa serie de cuentos interactivos llamada Living Books.

En él, vamos a seguir la incursión de Harry y sus amigos, a los que, mientras jugaban al baseball en el parque, la pelota se les coló por la ventana de una casa. La casa, al parecer y según las malas lenguas del barrio, estaba embrujada.

A medida que vayas avanzando por las pantallas, podrás seleccionar todos los objetos Cada uno de ellos hace una cosa diferente, casi siempre graciosa.

El programa te da la opción de elegir el idioma, con lo que puedes utilizar el programa, como una forma de aprender un idioma extranjero, o simplemente, como una manera amena de divertirse en familia. Además, una vez que escuchamos la pronunciación de las diversas frases del juego podemos ir pulsando letra a letra, o inlcuso frase a frase para ir mezclando los sonidos y producir nuevas frases, que nos ayuden a mejorar nuestro oido frente a una nueva lengua . En resumen, este tipo de cuentos multimedia interactivos son superecomendables, tanto para los niños como para los mayores.

88 OK

OK PC CORREO

DRAGON LORE

En el juego Dragon Lore:
1. ¿Cómo puedo atravesar la zona que está repleta de plantas?
2. ¿Es posible matar al esqueleto de la cueva situada bajo los Caballeros del Dragón?

JOSE ENRIQUE LOBO
SEVILLA

RESPUESTA

* 1. Para conseguir pasar por esta peligrosa zona, sólo necesitarás mojar el pañuelo que encuentras en la casa de la mujer alada en la fuente de la pantalla inmediatamente anterior a la de las flores.
2. Para salir victorioso en el enfrentamiento con el esqueleto, tienes que utilizar un arma contundente como la maza, o el martillo, y no la espada, pues, ¿cómo vas a cortar a alguien que no tiene carne?

NOCTROPOLIS

1. A las puertas de la catedral, hay una gárgola de piedra que me fulmina cada vez que intento cruzar el umbral. ¿Cómo puedo vencerla?

FERNANDO RECUERO
MADRID

RESPUESTA

1. Todo lo que necesitas se encuentra en la misma pantalla. Primero tienes que abrir la puertezuela que tiene la farola, con lo que pondrás al descubierto las conexiones eléctricas que la hacen funcionar.
A continuación, recoge los metros de cable que hay diseminados por la pantalla, y úsalos en la caja de fusibles ahora abierta. El último paso es arrancar una de las lanzas que forman la valla metálica de la izquierda y unirla alcable. El protagonista lanzará el arpón improvisado al cubil de la gárgola, propinándole una enorme descarga eléctrica.

IGOR: OBJETIVO UIKOKAHONIA

OK PC. Os pido por favor que me ayudéis con este juego. Estoy en la habitación oscura que tiene un baúl lleno de herramientas. La cuestión es que no se como cogerlas. ¿Podéis ayudarme?

JUAN ANTONIO GAMEZ DIAZ
MADRID

RESPUESTA

Antes de recoger ninguna herramienta, tienes que buscar cuidadosamente con el cursor, un pequeño agujero que hay en la pared. Una vez lo encuentres, sabrás que herramientas usar y llegarás a tu habitación, de nuevo, pudiendo continuar la aventura.

COLONIZATION

1. ¿Cómo se abastece de suministros a las ciudades situadas lejos de la costa?
2. ¿Qué hay que hacer para tener expertos cultivadores de algodón y tabaco?
3. ¿

JOSE AGUSTIN NAVARRO MARTINEZ
VALENCIA

RESPUESTA

1. Es necesario que construyas caravanas, y que crees rutas de comercio de las ciudades del interior a la costa, situando posteriormente las caravanas en ese lugar.
2. Debes introducir colonos libres en los poblados indígenas e intercambiar con ellos conocimientos sobre aquello que te interese.

ELVIRA 2

Tengo varias dudas, acerca del juego Elvira 2:
1. ¿Cuáles son los ingredientes secretos para los hechizos de "resucitar" y "atrapar al demonio"?¿Dónde puedo encontrarlos?
2. ¿Cómo puedo acabar con el vampiro que hay en el desván de la casa de Elvira?¿Hay algo de importancia en esa habitación?
3. ¿Cómo puedo coger la varilla de cobre que está en el cuarto de calderas de los estudios?¿Para qué sirve?

EVA MARIA RECUERO
BARCELONA

RESPUESTA

1. Para el hechizo de "Resucitar":
Cerebro: en la cabeza de Frankie.
Corazón: en el laboratorio.
Pericraneo: la cabeza de Frankie.
Huevos: en la cocina.
Libro de oraciones: púlpito de la iglesia.

Para el hechizo de "Atrapar al demonio":
Pergamino de la Atadura: matar al escorpión gigante de la cueva de las arañas.
Cuerda: en el fondo del lago de la cueva de las arañas.

2. Usa el diapasón para romper el tragaluz y que entre el sol, un momento antes de que te ataque.
Ojo. Necesitas una escalera para acceder al ático.

3. Utiliza un hechizo que contrarreste el ataque "Bola de Fuego".



LOS MEJORES PROGRAMAS PARA TU PC



El baloncesto en su máxima expresión, mates, pases, asistencias, etc.



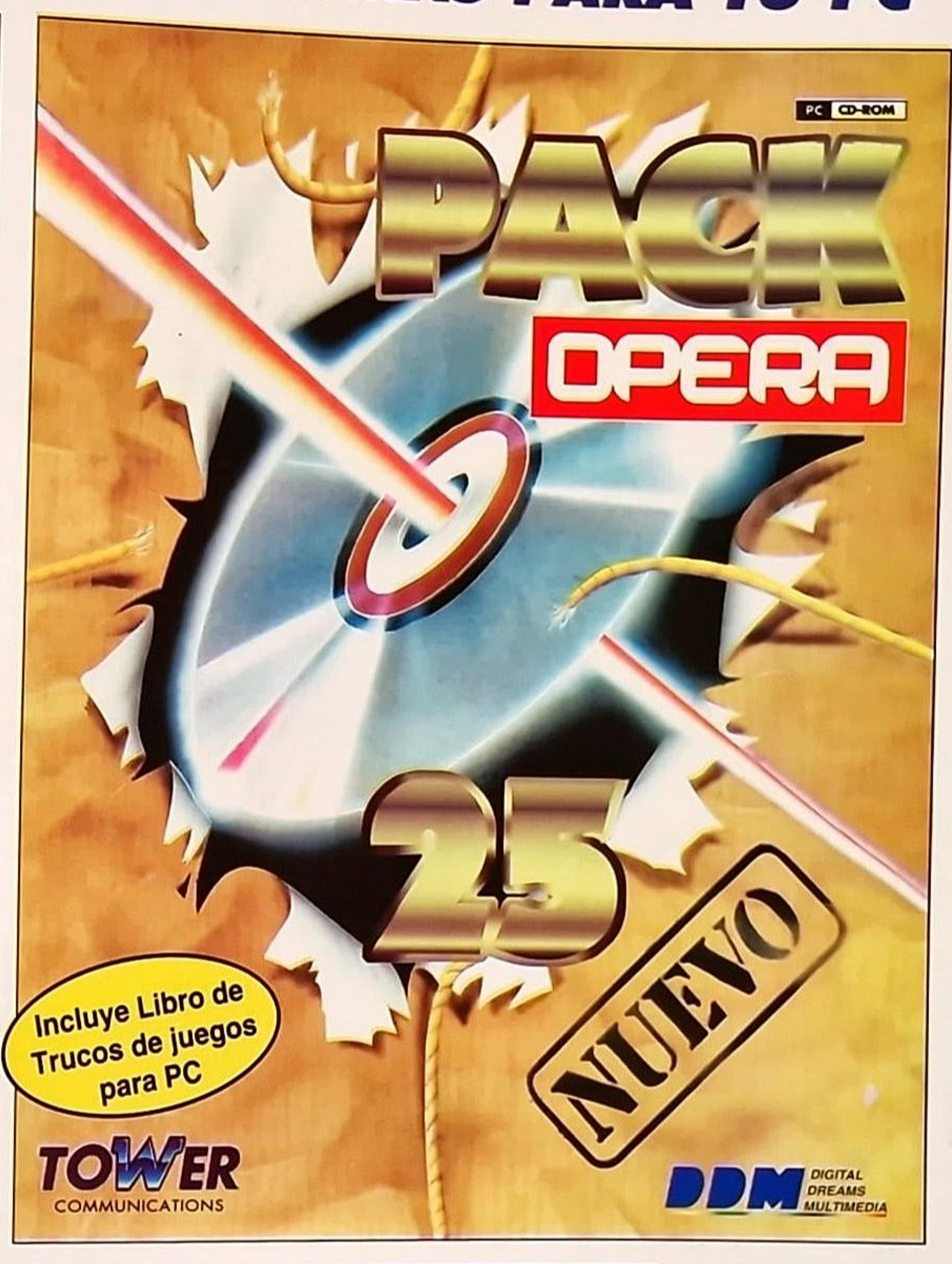
Con programas deportivos como las Olimpiadas, con todas las pruebas.



PACK OPERA 25 contiene el famoso juego de mesa para adultos "La Colmena".



Acción sin límite para toda la familia: carreras de motos, uno o dos jugadores.



25 juegos COMPLETOS en CD-ROM por sólo 2.995 ptas. :

LA ABADIA DEL CRIMEN	LA COLMENA	LA PULGA
BASKET	LIVINGSTONE, SUPONGO	RESCATE EN EL GOLFO
BOXEO	LIVINGSTONE, SUPONGO II	SIRWOOD
CORSARIOS	THE LAST MISSION	SOL NEGRO
FUTBOL	MITHOS	SOLO
GONZZALEZZ	MOT	SOVIET
GUILLERMO TELL	MUTAN ZONE	TRIGGER
GOODY	OLIMPIC GAMES	ULISES
JAI ALAI	POLE 500	

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.

CON LA GARANTÍA DE



Solicita PACK OPERA 25 enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 16 a 18:30

Deseo que me envíen **PACK OPERA 25** al precio de 2995 ptas + 200 ptas. de gastos de envío.

Nombre y apellidos.................................Domicilio.................................Población.................................

Provincia.................................C.P ....Fecha de nacimiento.................................Profesión.................................

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS S.R.L. ☐ Contra reembolso (+ 200 Ptas. adicionales de gastos de envío)

☐ Giro Postal nº.................................de fecha.................................

Firma ,

Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta.................Nombre del titular, si es distinto.................................

Rellena este cupón y envíalo a:
TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
C/ Marqués de Portugalete, 10
28027 Madrid.

OK PC Hits

Ranking

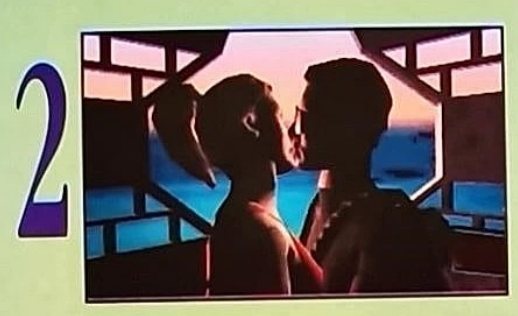
Nuestros Elegidos del mes

1



ALONE IN THE DARK 3
(Infogrames/Erbe)
La tercera parte de esta inquietante saga, basada en los relatos de Lovecraft, ya está a disposición de todos.

2



CYBERIA
(Interplay/Arcadia)
La realidad es puesta al alcance de todos los aficionados al videojuego, con esta aventura futurista.

3



ACES OF THE DEEP
(Dinamix/Erbe)
Vive toda la tensión de las mejores batallas submarinas, disputadas en la Segunda Guerra Mundial.

4



INFERNO
(Ocean/Arcadia)
Inferno es mucho más que un simple arcade espacial. Se puede considerar como otra dimensión de los videojuegos.

5



THEME PARK CD
(Bullfrog/Dro Soft)
Uno de los simuladores más originales jamás se hayan creado, por fin aparece en CD, con las ventajas que eso conlleva

6



ZEPHYR
(N. W. Computing/Proein S.A.)
Las carreras automovilísticas del futuro aparecen en todo su esplendor, gracias a este nuevo arcade de competición.

7



VIRTUOSO
(Elite/Arcadia)
Acaba con los peligrosos alienígenas a ritmo de rock duro. Virtuoso le da un nuevo sentido a la palabra acción.

8

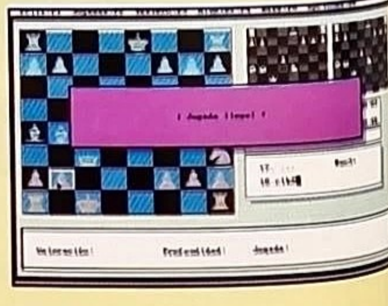
9



ULTIMATE FOOTBALL
(Microprose/Proein S. A.)
Si eres de esos a los que los simuladores deportivos no se le resisten, prueba a echar un partido con este videojuego.

MEPHISTO
(Genius/Erbe)
El simulador ajedrezístico que venció al mítico Kasparov, es puesto a tu alcance para que demuestres tu nivel.

10



FRITZ
(Chess Base GBMH/Arcadia)
De lo mejorcito si buscas un simulador de ajedrez, serio y completo. Prepárate para emular al mismo Kasparov.



CONTENIDO DEL CD-ROM DEL MES

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

■ Ejecuta Windows.

■ Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

■ Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar, y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana activa del Administrador de Programas.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, asegúrate de:

■ Si tienes suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

■ En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

■ No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de si puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar perdidas irrecuperables de información.

■ Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

Para que no tengas problemas, hemos incluído en el programa de este CD-ROM, los pasos necesarios a realizar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCCDxx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectorio saldrá a su vez otro subdirectorio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

NOVEDADES

Hemos incluído un nuevo botón al programa del CD-ROM. Ahora las funciones del programa son:

■ Ejecutar: ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.

■ Instalar: ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar con el programa será necesario seguir las instruccionbes que aparecerán en pantalla.

■ Copiar: crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después puede ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.

DARK FORCES

486DX/33 Mhz.
8 Mb RAM Teclado/Ratón
Sound Blaster/Pro Audio
Spectrum











La acción de Wolfenstein 3D, los movimientos y los gráficos de Doom, y el increíble argumento de la serie Star Wars, es todo lo que te ofrece Dark Forces. Si quieres experimentar la sensación de luchar cara a cara contra los poderosos Darth Vader y Palpatine, esta es tu oportunidad, gracias a esta asombrosa demo, que incluye uno de los niveles más apasionantes del juego.

El objetivo de la demostración es escapar de uno de los centros neurálgicos más importantes de las fuerzas imperiales, con un archivo de datos sobre la construcción de la nueva Estrella de la Muerte.

Dispondrás de dos armas diferentes, una pistola blaster, que lanza descargas de luz intensa, y cuya munición es infinita, y un blaster de repetición, que robarás a uno de los vigilantes muertos, y, aunque su munición es limitada, puedes realizar increíbles barridos con ella.

Dark Forces incluye la posibilidad de mirar hacia arriba, y hacia abajo, cosa que no te permitían los juegos de este tipo que salieron con anterioridad.

Será conveniente que tengas el mapa en todo momento activo en la pantalla, pues, aunque a veces resuta un poco molesto, también es totalmente necesario para no perderse.

Disfruta de esta demo tanto como lo hemos hecho nosotros.

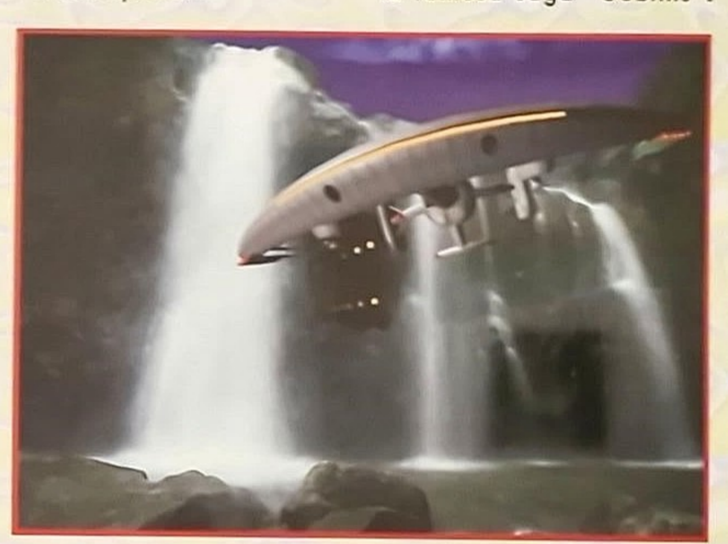
¡Qué la fuerza sea contigo !

● **MANEJO**
● Cursores: para moverte en todos los sentidos.
● Control: tecla de disparo.
● Teclas del 1 al 9: cambio de armas.
● Tab: para activar y desactivar el mapa.
● Espacio: abrir/cerrar puertas.

Sitúate en el directorio del CD-ROM llamado DFDEMO, y una vez allí, teclea DFDEMO. Sigue las instrucciones de instalación que se te muestran. Es recomendable un disco de arranque del programa.

WOODRUFF/ LAST DINASTY

486DX/33 Mhz 4 Mb RAM
SVGA Sound Blaster/Pro
Audio Spectrum







Dos increíbles demos no jugables que te mostrarán en todo su esplendor dos de los mejores juegos que aparecerán muy pronto en el mercado español: Last Dinasty y Woodruff. El primero está inspirado en un universo en guerra, en el que tu afrontas el papel de uno de los pilotos humanos. Tú, y solamente tú podrás descubrir ante la pantalla de tu ordenador, lo que es capaz de hacer tu 486 con una tarjeta de SVGA. Realizado con un despliegue gráfico y sonoro de película, Last Dinasty nos va a dar la oportunidad de meternos en la piel de uno de los heroes del futuro.

La segunda demostración es una aventura gráfica repleta de golpes de humor, creada por los mismos programadores y dibujantes de la famosa saga "Goblins".

Woodruff tiene un argumento tan caótico como divertido; el personaje protagonista es un niño de tres años, que tiene como padre a un afamado científico. Un día, los miembros de una corporación asaltan la casa en la que viven padre e hijo, provocando una explosión química que convierte en adulto al niño. Ahora, Woodruff tiene que madurar mucho más rápido que cualquier otro niño, aprendiendo a leer en pocas clases, buscando trabajo, e incluso, enamorándose de una chica, a la vez que busca incansablemente a su padre y a su osito de peluche. Estas demos os podrán los pelos de punta.

● **MANEJO** Cuando ejecutes estas demos puedes elegir entre verlas en un ciclo cerrado, o bien, cuando acabe la segunda demo, volver al MS-DOS.

Para ejecutar estas increíbles demostraciones, salte al sistema operativo, y en el directorio raiz del CD-ROM teclea DEMO.

KING QUEST VII

386 ó superior 4 Mb RAM Windows SVGA Ratón Tarjeta de sonido compatible Windows.

Esta demostración se instala y se juega bajo entorno Windows. Para ello en la opción de Ejecutar elige un archivo llamado SETUP.EXE. A continuación sigue las instrucciones del programa.



King Quest VII está dividido en capítulos, que aunque siguen una trama, son totalmente independientes el uno del otro. Esta demo en particular nos presenta el segundo capítulo de la nueva aventura de Roberta Williams, en la que la princesa protagonista ha sido transformada en un horrible Troll. La protagonista de la aventura tendrá que aprender a convivir con la raza de las cuevas, mientras busca la forma de volver a su cuerpo original.

En la realización de esta aventura gráfica se han utilizado todos los despliegues técnicos y humanos necesarios para convertir a King's Quest VII en una superproducción digna de un oscar de la academia.

Dibujantes profesionales, compositores, programadores, actores de doblaje profesionales y servicio técnico en general, han actuado en conjunto, bajo la batuta de Roberta Williams, para ofrecernos un producto tan bonito como un cuento infantil, y tan divertido como la mejor de las aventuras gráficas del mercado.

● **MANEJO** Para jugar a esta demo, fíjate en el cursor del ratón. Cuando la varita brille, es signo de que puedes realizar alguna acción interesante.

FORTRESS OF DR. RADIAKI

386 ó superior 4 Mb RAM Teclado/Ratón/Joystick Sound Blaster/Pro Audio Spectrum.











Otro fantástico juego de primera persona en el que, usando las técnicas casi sagradas del Doom, y del Wolfestein 3D, nos introduce en el cuerpo de un soldado de élite que es mandado al interior de una tenebrosa mansión, con el objetivo de acabar con el Dr. Radiaki, un demente científico que pretende conquistar el mundo utilizando su alta sabiduría en electrónica y robótica.

La demo incluye el primer nivel del juego, en el que ninjas que nos lanzan sus mortíferas shuriken impregnadas en veneno, y robots con lanzagranadas nos atacarán a la primera ocasión que tengan.

Para defenderte dispones de un bate de baseball, una pistola automática y un lanzagranadas. Los dos últimos necesitan munición para ser utilizados.

A lo largo del laberinto encontrarás una serie de ayudas que alargarán un poco más tu vida de aventurero. Inyecciones con antibiótico y bolsas con hierbas medicinales van a ser las únicas ayudas para aumentar nuestra mermada salud.

Permanece atento en todo momento al mapa, pues la fase es muy amplia y resuta tremendamente fácil perderse.

● **MANEJO**

● Cursores: para moverte por el mapeado.

● Mays: la tecla de disparo.

● Espacio: para recargar las armas.

● M: para ver el mapa.

Ejecuta esta demo desde el sistema operativo MS-DOS. En la unidad del CD-ROM, entra en el directorio RADIAKI, y una vez allí, teclea RADIAKI. Para esta demo es necesaria XMS.

DEATH GATE/MISSION CRITICAL

486 ó superior 4 Mb RAM SVGA Sound Blaster/ Pro Audio Spectrum













Otra pareja de demos no jugables que te demuestran el encanto de dos mundos completamente diferentes y opuestos, el de la fantasía, y el de la tecnología espacial. Death Gate es un nuevo juego de rol, en el que tenemos que salvar al planeta de ser invadido por las fuerzas del mal, uniendo un medallón que cerrará las puertas de los infiernos para siempre, pero dicha misión no es tan sencilla como parece, pues cada parte del medallón está en un reino diferente: el de los elfos, el de los enanos, el del aire, el del agua, etc...Cada vez que vayamos en busca de una de las partes del amuleto sagrado, tendremos que adaptarnos a las costumbres y leyes de cada lugar, lo cual incrementa el interés y la dificultad de la aventura.

El segundo es un programa que nos transporta a un posible futuro con una increíble definición que sólo puede conseguir una SVGA. Aunque solamente están disponibles los escenarios, más adelante podremos disfrutar todos del juego completo.

La visión del juego va a ser en primera persona, cosa casi obligada en estos días que tanto éxito tienen ese tipo de videojuegos, pero con la salvedad de que no va a ser un arcade puro, sino que va a tener partes de estrategia y de aventura.

● **MANEJO** El programa te da la opción de elegir entre ver las dos demos, una detrás de otra en un círculo cerrado, o bien, una vez que haya sido ejecutada la demo de Mission Critical, volver al DOS.

Para ejecutar la demo de estos dos increíbles juegos, ejecútalas desde el MS-DOS, entrando en el directorio DGATE, y tecleando DEMO.

ULTIMATE BODY BLOWS

386DX/33 Mhz. 4 Mb RAM
Joystick Sound Blaster/Pro Audio Spectrum.







Ultimate Body Blows es la segunda parte de uno de los mejores juegos de lucha creados para PC. Aunque en esta demostración solamente se pueden elegir a dos luchadores, en el juego completo tienes la opción de seleccionar hasta 22 luchadores diferentes. Como en todo juego de lucha que se precie, los luchadores tienen una serie de golpes especiales, mucho más demoledores que los normales. Para accionar dichos golpes mantén pulsado el botón de puño.

La demo se puede ejecutar desde Windows, y sin que pierda un ápice de su velocidad y diversión.

La versión definitiva de Ultimate Body Blows va a ser programada únicamente en formato CD-ROM, pues llevará incluída una selección de increíbles bandas sonoras, que ambientarán perfectamente el transcurso de una pelea.

● **MANEJO** El manejo es muy simple. Con la palanca del joystick podrás mover a tu luchador a izquierda y derecha, hacer que se agache, y que salte. Uno de los botones accionará el puño, y otro la patada. Haciendo combinaciones precisas de la palanca y los botones, crearás golpes diferentes.

Ejecuta esta demo desde el MS-DOS, desde la unidad del CD-ROM, entrando en el directorio llamado UBBDEMO, y una vez allí, tecleando ULTIMATE.

ALADDIN

386DX/33 Mhz. 4 Mb RAM
Teclado/Joystick
Sound Blaster/Pro Audio Spectrum







Esta increíble demo te ofrece el primer nivel de este fantástico juego de plataformas, basado en una de las películas de Disney que más éxito ha tenido entre todas las personas. El juego está versionado a partir del cartucho de la consola



Mega Drive de Sega. Atención sobre todo a la banda sonora del juego... ¡es increíble! Para defenderse de los guardias de palacio, Aladdin contará con una cimitarra, que maneja con gran destreza, y una bolsa llena de manzanas que puede lanzar a la cara de sus enemigos para cegarlos.

Recoge todas las gemas que puedas, pues te servirán más adelante para comprar en la tienda de Ghazim vidas extra, o deseos extra.

Atento al camello que aparece tumbado en una de las zonas del mapeado, pues si saltas sobre su joroba, harás que lance escupitajos con los que puedes derrotar a los guardias.

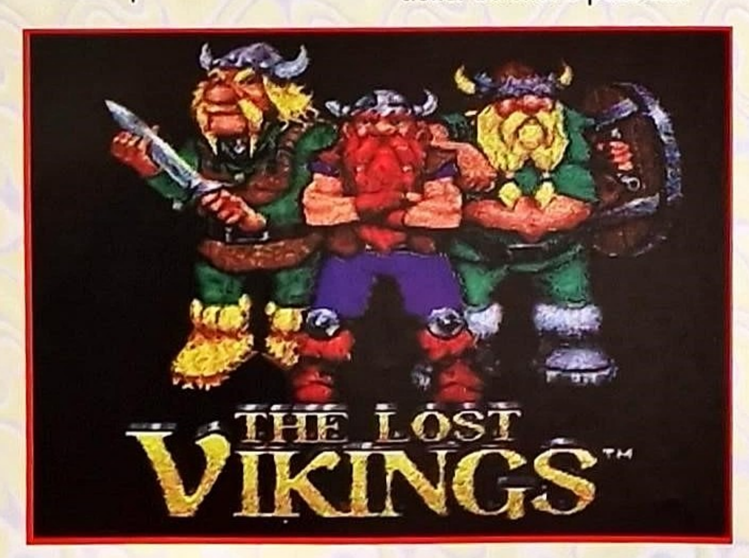
● **MANEJO** Las teclas de movimiento y acciones son totalmente redefinibles, por lo que no tendrás problema a la hora de jugar con la demo. Ejecuta esta demostración desde MS-DOS, yendo a la unidad del CD-ROM, entrando en el directorio llamado ALADDIN, y tecleando ALADDIN.

LOST VIKINGS

386DX/33 Mhz 4 Mb RAM Teclado Sound Blaster/Pro Audio Spectrum

En las lejanas y frías tierras nórdicas, una tribu vikinga se prepara para resistir el largo y gélido frío. Una oscura noche, desde el espacio exterior aparece una enorme nave espacial, con el objetivo de raptar tres especímenes humanos, teniendo la mala suerte de capturar al jefe del poblado y los dos mejores guerreros. Tu controlas a estos tres pintorescos personajes, y tienes que ayudarles a escapar de la nave. Cada uno de ellos tiene una serie de características que lo hacen diferente de los otros dos. El pelirrojo es el más hábil de los tres, siendo el único que puede saltar; además tiene la habilidad de atacar con su casco, pudiendo acabar con sus enemigos.

El segundo lleva un escudo indestructible entre las manos, con el que puede parar cualquier disparo, y, poniéndolo sobre su cabeza le da la posibilidad de planear. El último es el bélicoso del grupo. Su espada, que ha sido afilada durante generaciones es capaz de cortar cualquier material conocido o por conocer, además de su arco, con el que puede matar enemigos a distancia, y accionar botones o palancas.



● **MANEJO**

● Cursores: para mover a los vikingos en todas las direcciones.
● D: para que los personajes realizen acciones especiales.
● Espacio: botón de salto y espada.
● Control: para seleccionar al vikingo deseado.

Ejecuta la demo desde el sistema operativo MS-DOS. Desde la unidad del CD-ROM, entra en el directorio llamado VIKINGS, y tecleando VIKINGS.

REDHOOK'S REVENGE

286 o superior 640 Kb RAM VGA Ratón











Basado en el mítico juego de mesa Trivial Pursuit, Redhook's Revenge nos introduce en la piel de un pirata, que en busca de un grandioso tesoro, tiene que surcar los siete mares, luchando con otros bucaneros, mientras responde preguntas de cultura general.

● **MANEJO**

● Espacio: para lanzar los dados.
● Cursor del ratón: para elegir las restantes opciones.

Para ejecutar esta demo desde MS-DOS, en la unidad del CD-ROM, dirígete al directorio HOOK, y teclea REDHOOK.

ARGO CHECKERS

286 ó superior VGA Ratón Sound Blaster.



El clásico y casi ancestral juego de las damas, es puesto en nuestro ordenador con un despliegue gráfico y sonoro realmen-







te asombroso. Al ser una versión Sharewere, solamente está disponible la opción de dos jugadores, así que, prepárate para divertirte con un amigo tuyo.

● **MANEJO** Con el cursor del ratón podrás elegir la pieza a mover. Sólo necesitas conocer las reglas del juego.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, en la unidad del CD-ROM, vete al directorio CHECKERS, y teclea CHECKERS.

NIGHT RAID

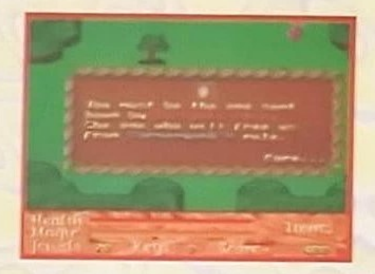
286 ó superior VGA Sound Blaster/Adlib

MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio NTRAID01, y desde allí, escribe NTR.

BEYOND COLUMS

AT o superior 640 Kb RAM Teclado.

El clásico juego Colums, es puesto de nuevo en tus manos con nuevos colores. Para jugar deberás cambiar la posición de los colores de cada pieza, para hacer que se unan tres iguales, y así desaparezcan.



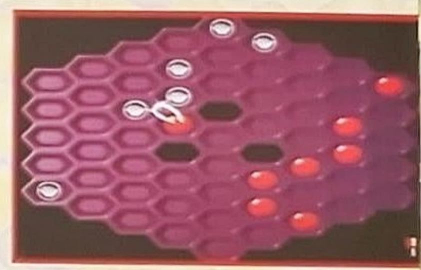




mo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio GOT100, y desde allí, escribe GOT.

HEXXAGON

286 ó superior VGA Sound Blaster Ratón/Teclado

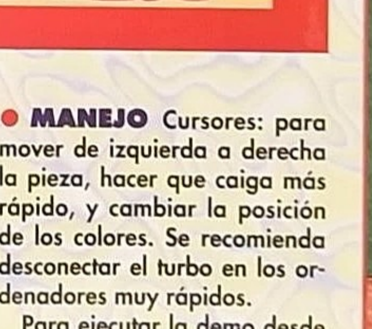


Dentro de un hexágono regular controlas a las piezas de un color. Tu objetivo es contagiar a las piezas de tu contrincante, poniendo una de las tuyas al lado de las suyas. Cuando se llene el hexágono,







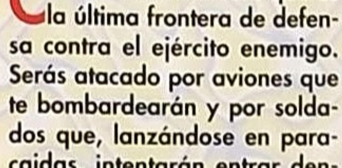


● **MANEJO** Cursores: para mover de izquierda a derecha la pieza, hacer que caiga más rápido, y cambiar la posición de los colores. Se recomienda desconectar el turbo en los ordenadores muy rápidos.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio BEYOND12, y desde allí, escribe BEYOND.

GOD OF THUNDER

286 o superior VGA Sound Blaster Teclado/Joystick



Controlas una torreta que es la última frontera de defensa contra el ejército enemigo. Serás atacado por aviones que te bombardearán y por soldados que, lanzándose en paracaidas, intentarán entrar dentro de tu torreta para desmantelarla.

● **MANEJO**

● Cursores: para mover la torreta.

● Espacio: para disparar.

Para ejecutar la demo desde



Encarnando al Dios del Trueno, tienes que limpiar el reino de Assgard de todos los monstruos que amenazan la vida de los aldeanos. Armado con tu martillo mágico que regresa a tu mano siempre que lo lanzas, y tu habilidad como gran guerrero, deberás superar todos los retos que se te pongan delante.

● **MANEJO**

● Cursores: para mover al personaje.

● Espacio: para disparar el martillo.

Para ejecutar la de-

el que más piezas tenga, gana.

● **MANEJO** Con el cursor del ratón puedes seleccionar la pieza a mover, y el lugar donde quieres colocarla.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio



HEXX160, y desde allí, escribe HEXX.

HELIOUS

286 ó superior VGA Joystick/Teclado.





El personaje protagonista es una molécula de helio, que tiene que escapar de una serie de laberintos lo más pronto posible, antes de desaparecer por completo. Para ello, puede utilizar los teletransportadores.

● **MANEJO** Usa el joystick, o los cursores para mover la molécula por todo el mapeado.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio HELIUS1, y desde allí, escribe HELIUS.



FINTRIS

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado.

Un Tetris mucho más completo y mejorado. Nuevos estilos de juego, más difíciles y divertidos en los que hasta el más diestro tendrá dificultades, y nuevos modelos de piezas, mucho más psicodélicos y extravagantes. ¿Qué más se puede pedir?



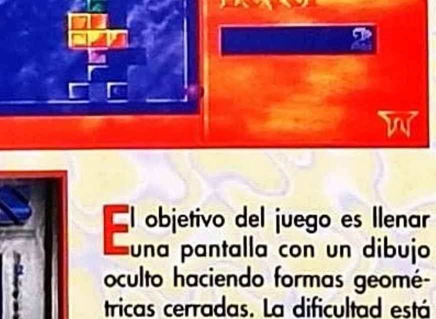
● **MANEJO**

● Cursores: para mover de izquierda a derecha la pieza, cambiarla de posición, y hacer que baje más rápidamente.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio FINTRIS2, y desde allí, escribe FINTRIS.

STRONG LINES

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado.



El objetivo del juego es llenar una pantalla con un dibujo oculto haciendo formas geométricas cerradas. La dificultad está en que dos puntos irán rebotando por la pantalla negra, y si impactan tanto en tu personaje, como en la estela que va dejando, perderás una vida.

● **MANEJO** Usa los cursores para mover a tu personaje en todas las direcciones.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio STRONGLI, y desde allí, escribe ST_LINES.



R.A.D.

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado/Joystick.

Un trepidante arcade en el que, junto con un amigo tuyo, tenéis que pelear juntos para limpiar la pantalla de naves alienígenas. Cuando estéis muy alejados el uno del otro, la pantalla se dividirá en dos, perteneciendo cada mitad de la pantalla a uno de los jugadores.

● **MANEJO** Los cursores te servirá para mover tu nave en todas dimensiones, y el Mays para disparar, en el caso del jugador 1, y el ju-







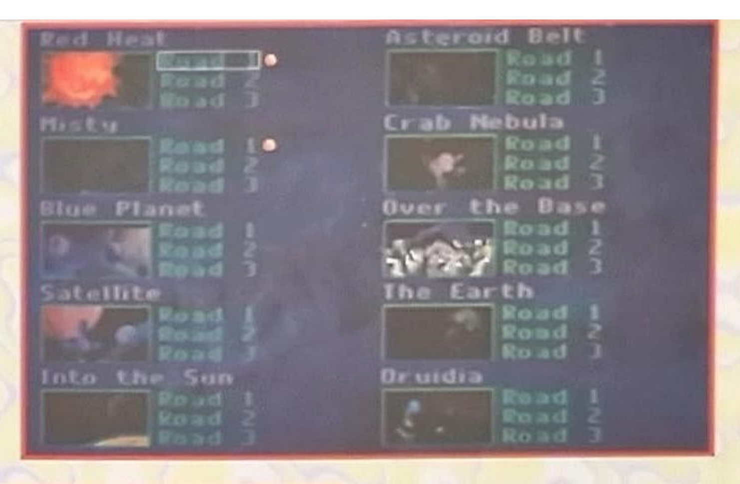


gador 2, controlará su nave con el teclado, o bien, con el joystick.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio RAD1, y desde allí, escribe RAD.

DESERT RAID

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado/Joystick.







Skunny, una simpática ardilla, debe escapar del desierto israelí, montada en su rápida avioneta, mientras elude de los disparos de los tanques y aviones árabes, que quieren capturarla. Puedes recoger bombas, que aparecen flotando en el aire, que más tarde podrás usar.

● **MANEJO** Puedes manejar el avión mediante joystick, o con las teclas de cursor, el espacio para disparar, y la tecla Alt. para lanzar las bombas.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio DESRAID, y desde allí, escribe DESERT.

SKYROADS

AT ó superior 640 Kb RAM VGA/EGA/CGA Teclado.

Una trepidante carrera espacial en tres dimensiones, en la que tienes que guiar tu aeronave por un circuito repleto de obstáculos y huecos que te convertirán en polvo estelar. Además de su increíble velocidad y aceleración, tu nave posee la capacidad de realizar cortos vuelos que la permiten eludir gran parte de los bloques del camino.

● **MANEJO**

● Cursores: Con ellos puedes mover tu nave de izquierda a derecha, acelerar y desacelerar.

● Espacio: botón de salto.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio SKYROADS, y desde allí, escribe SKY.





AQUANOID

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Ratón.

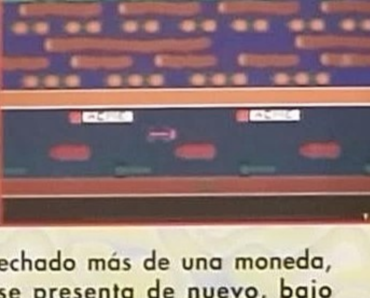
El clásico Arkanoid vuelve a nuestras pantallas para hacernos disfrutar de la clásica fiebre machacaladrillos. Demuestra lo hábil que eres en eso de hacer rebotar la pelota en tu raqueta. Ciertos ladrillos esconden ayudas que te harán más fácil tu labor de demolición, pero cuidado, pues también hay algunas cápsulas que te la dificultarán.

● **MANEJO** El botón izquierdo del ratón sirve para hacer despegar la bola desde el principio, y desplazando el ratón, tu raqueta se moverá de izquierda a derecha.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio AQUANOID, y desde allí, escribe AQUA.

LEAPER

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado.



Frog, el clásico juego de la rana al que todos hemos echado más de una moneda, se presenta de nuevo, bajo otro nombre, pero con la misma adicción que ofrecía el original. Ayuda a cruzar a la ranita por la carretera, y más tarde por el río para conseguir que llegue sana y salva a su madriguera.

● **MANEJO** Cursores: con ellos podrás desplazar al anfibio protagonista en todas las direcciones.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio VLEAP1, y desde allí, escribe VLEAPER.

CAPTURE FLAG

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Ratón/Teclado.

Juego de estrategia en el que tienes que conseguir robar la bandera del equipo enemigo y así declararte vencedor. La partida se desarrolla por turnos en los cuales tu mueves a los personajes que forman tu bando.



● **MANEJO** El ratón te hará posible el seleccionar todos los menús, y dirigir a los personajes que forman tu equipo a lo largo y ancho de todo el mapeado.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio CFLAG14, y desde allí, escribe CAPTURE

GOBMAN 2

86 ó superior 640 Kb RAM VGA Joystick/Teclado

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio GOBMAN1, y desde allí, escribe GOBMAN.

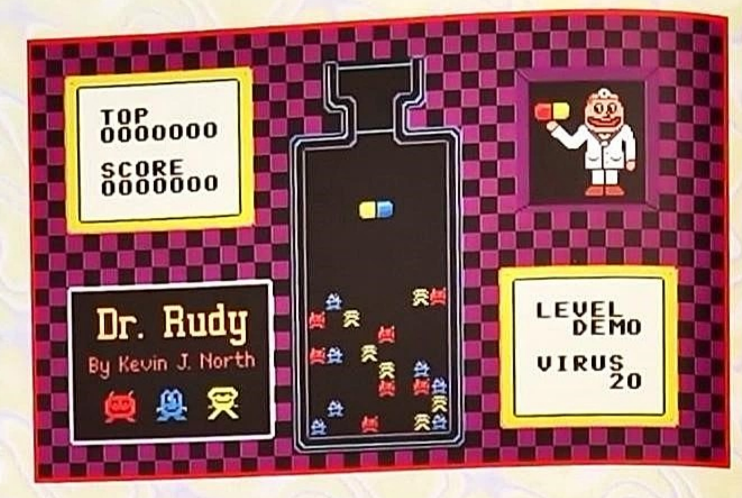
DR. RUDY

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado.

El clásico juego que originalmente salió para las consolas Nintendo, con el nombre de Dr. Mario, aparece ahora para PC, siendo otro el doctor que opera. Al más puro estilo Tetris, tienes que hacer desaparecer los virus de la pantalla, con unas píldoras que van bajando por la pantalla, y que sólo hacen efecto contra los virus de su mismo color.

● **MANEJO** Cursor: puedes controlar el movimiento, la caida y la posición de la píldora.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio RUDY124, y desde allí, escribe DR.







Una versión mucho más completa del comecocos, pues esta vez, además de disponer de los clásicos puntos que te permitían comerte a los fantasmas, dispones de una serie de bombas que devuelven a los fantasmas a su casa, y de un reloj de arena que los inmoviliza.

● **MANEJO** Puedes controlar a tu comecocos con el joystick, o bien, con las teclas de cursor, siendo el espacio la tecla con la que puedes usar las bombas y los relojes.

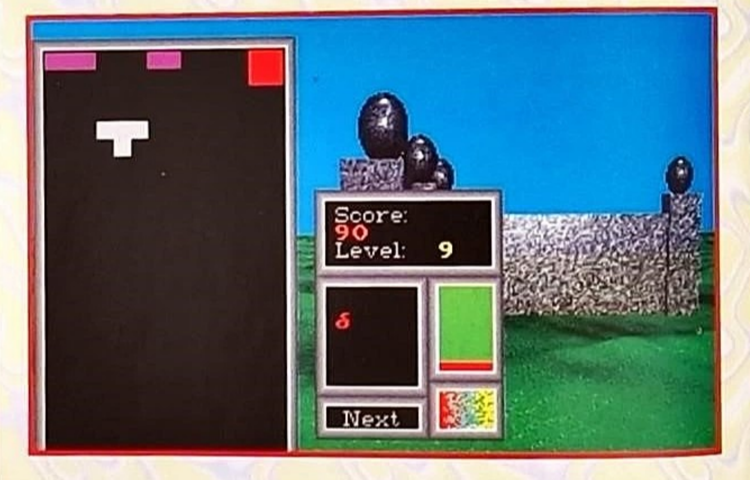


UPTRIS

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado

El clásico Tetris ha sido puesto del revés para dificultar aun más la labor de aquellos que se creen unos expertos en esto de colocar piezas. Para facilitarte (o no) la labor, de vez en cuando subirán desde la parte inferior de la pantalla unas bombas que destruirán los bloques que hayan alrededor de ella. Elige el nivel de dificultad y disfruta de una nueva forma de hacer líneas.

● **MANEJO** Las teclas de cursor te permitirán hacer toda clase de combinaciones con las piezas.

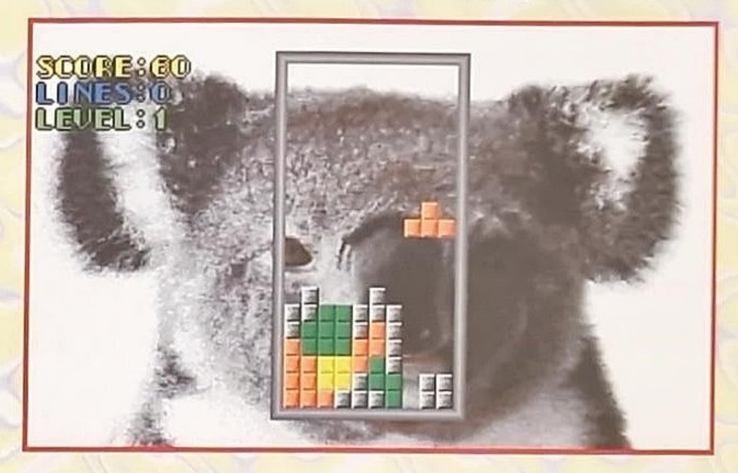


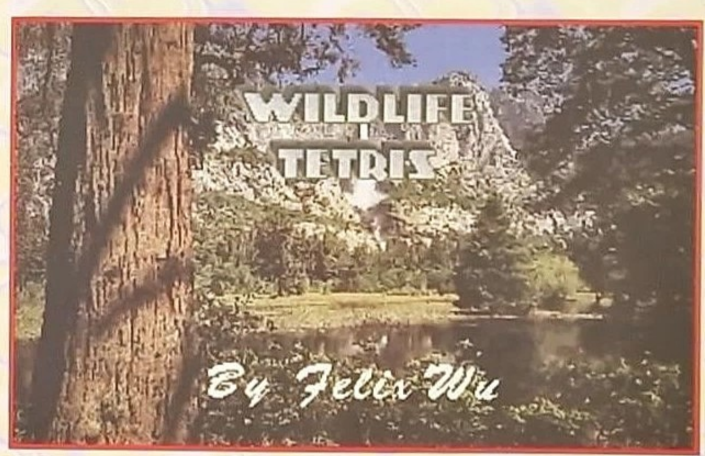


Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio UPTRIS1, y desde allí, escribe UPTRIS.

WILD TETRIS

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado.





El Tetris de toda la vida ha sido adornado con unas fantásticas digitalizaciones, tomadas directamente de los más bellos escenarios naturales de nuestro planeta. Prepárate a deleitar tu vista, mientras mejoras tus reflejos y tu capacidad constructora.

● **MANEJO** Con las teclas del cursor puedes hacer toda clase de combinaciones con las piezas para hacer que case perfectamente con las ya colocadas.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio WLTETRI1, y desde allí, escribe WLTETRIS.

ANCIENTS

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Ratón/Teclado.

Un fantástico juego de Rol que, utilizando la visión de primera persona que tanto éxito tuvo en programas como la saga Eye of the Beholder, Lands of Lore, y tantos otros, nos introduce en un mundo de fantasía, lleno de magia y peligros, en el que cuatro héroes, creados por tí mismo, tienen que sobrevivir a toda costa.

● **MANEJO** Mediante el cursor del ratón podemos elegir todas las opciones y acciones, mientras que con el teclado podemos elegir el nombre de los héroes, y accionar una serie de opciones más rápidamente que con el ratón.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio ANCIENTS, y desde allí, escribe BEGIN.

NOTRUS

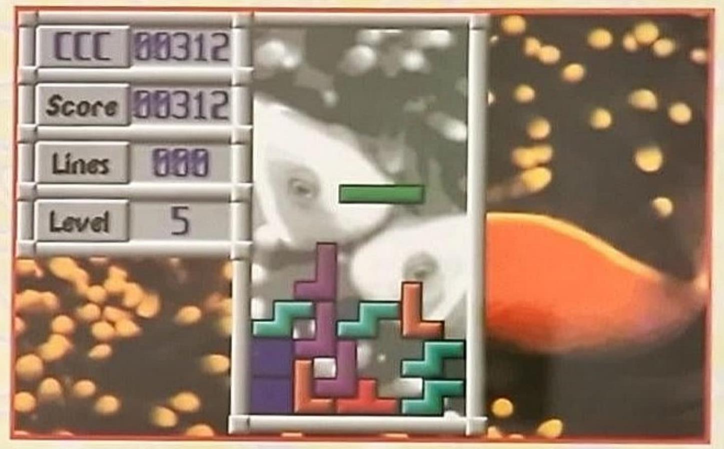
286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado

El Tetris de toda la vida, con unas piezas mucho más coloristas, y unos escenarios fantasticamente digitalizados que realzan aún más, si cabe, el dinamismo del juego.

● **MANEJO** Con las teclas de cursores controlarás los movimientos de todas y cada una de las piezas.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio NOTRUS1, y desde allí, escribe NOTRUS.

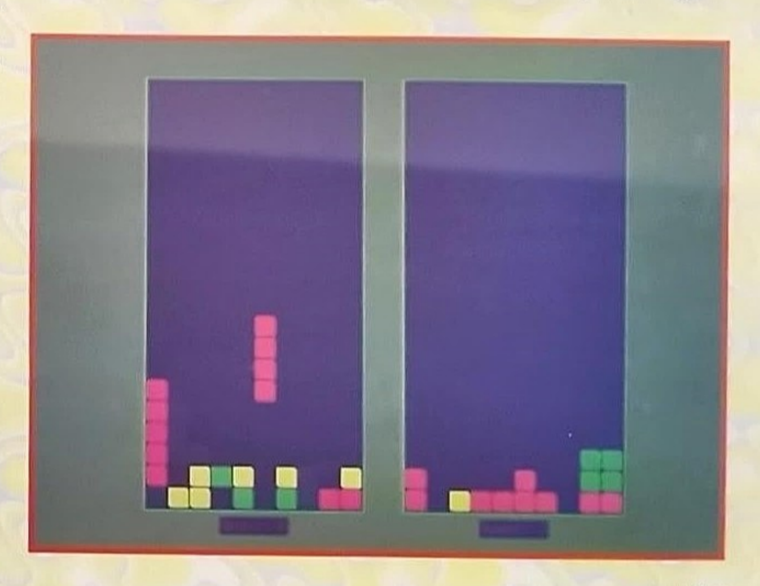


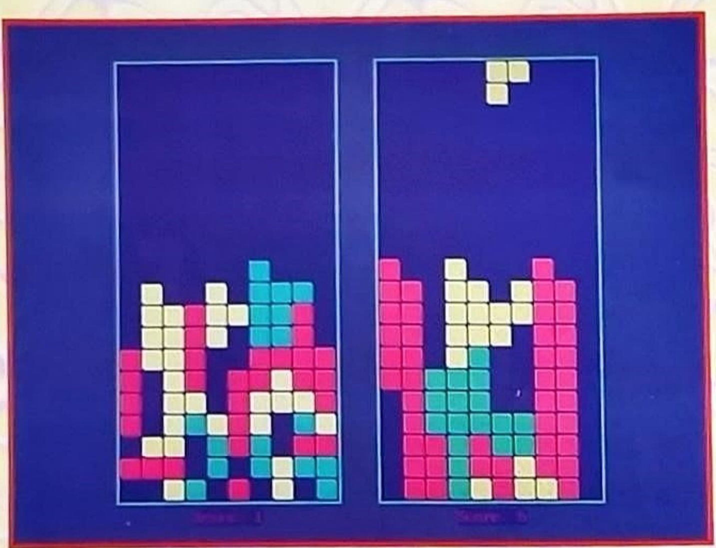


KENTRIS

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado.

Kentris no es un Tetris como otro cualquiera. En esta ocasión participas en contra del ordenador en una carrera por ver quien elimina al otro antes. A medida que vayas haciendo lineas, verás como al ordenador se le va empequeñeciendo el espacio de juego. Por si esto fuera poco, la pan-





talla en la que juegas se va moviendo por el monitor, lo que dificulta mucho más la acción.

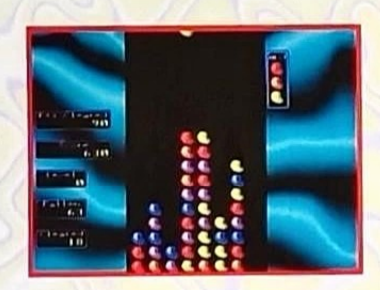
● **MANEJO** Las teclas del cursor son todo lo que necesitas para controlar la caida y la posición de las piezas.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio KENTRIS1, y desde allí, escribe KENTRIS.

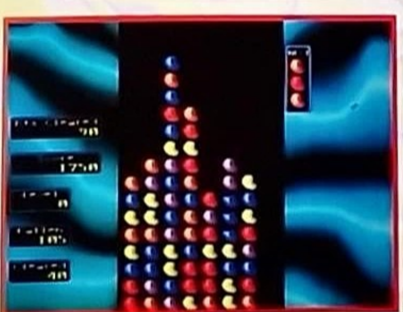
JELLY BEAN FACTORY

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado.

Una fábrica de judías en conserva se ha vuelto loca, y esta esparciendo por todo el almacén legumbres de todos colores. Tu misión es reunir cuatro judías de un mismo color para hacer que desaparez-







can, y así limpiar el suelo antes de que los trabajadores resbalen.

● **MANEJO** Las teclas del cursor te servirán para controlar la caida, movimientos y posición de los colores del grupo de judías.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio JELLY1, y desde allí, escribe JELLY.

SUPER RETRISS

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado.





Un Tetris muy psicodélico, en el que las piezas no sólo van más rápido, sino que también cambien de color, textura y forma, lo que convierte a Super Retriss en una locura de la construcción.

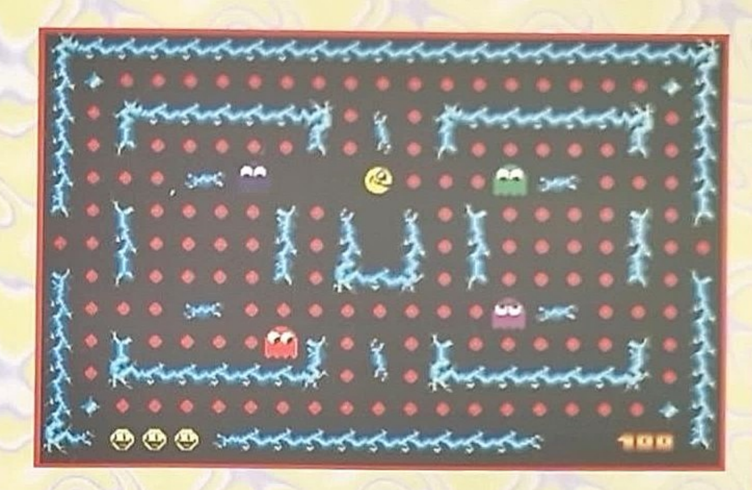
● **MANEJO** Las teclas del cursos te servirán para controlar todos los movimientos de las piezas que caen desde arriba.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio RETRIS20, y desde allí, escribe SRETRISS.

SNACKMAN

286 ó superior
640 Kb RAM
VGA Teclado.





Un nuevo comecocos se suma a la ya casi infinita lista de juegos basados en el mítico juego recreativo. Cómete todos los puntos lo antes posible, mientras evitas a los molestos fantasmas, que muertos de hambre, no encuentran un bocado más apetitoso que tú.

● **MANEJO** Las teclas de cursor son todo lo que necesitas para mover a tu personaje a lo largo y ancho del laberinto.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio SNACKM1, y desde allí, escribe SNACKMAN.

VGA CONCENTRATION

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado/Ratón.

Para esas tardes tranquilas en las que no tienes nada que hacer, VGA Concentration se convierte en tu mejor amigo. El objetivo del juego es encontrar dos cartas iguales entre el grupo que hay en la pantalla. Cuanto menos tiempo tardes en hacerlo, y con los menos intentos posibles, más puntos ganarás.

● **MANEJO** Con el ratón puedes elegir las cartas a destapar, aunque si careces de ese periférico, puedes hacerlo también con las teclas del cursor.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio VGACON12, y desde allí, escribe VC.

GALACTA

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Joystick.



El clásico matamarcianos de toda la vida, que te hará revivir los momentos más divertidos de tus tiempos como jugador empedernido de este tipo de juegos. Debes resistir las oleadas alienígenas, solamente con tu pericia como piloto, y las escasas armas especiales que caen de la parte superior de la pantalla.

● **MANEJO** Con la palanca del joystick puedes controlar los movimientos de tu nave, mientras que con uno de los botones disparas los misiles, y con otro, accionas el poder especial.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio GALACTA, y desde allí, escribe GALACTA1.

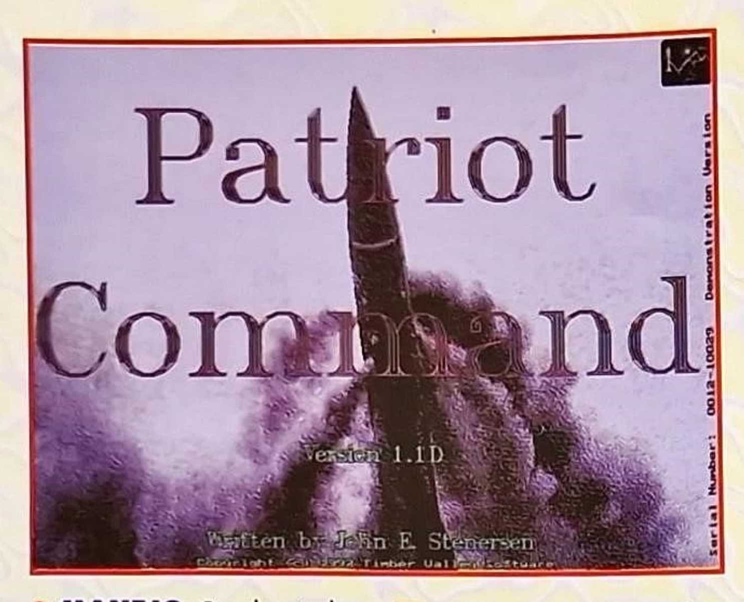
PATRIOT COMMAND

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado.



Tienes que defender tu ciudad del ataque aereo de las tropas enemigas. Para ello, tienes una serie de torretas que disparan al aire misiles explosivos que crean una onda expansiva, con la que tienes que golpear a los enemigos. Ten cuidado y raciona bien tus balas, pues las tienes contadas.





● **MANEJO** Con las teclas del cursor mueves el objetivo, mientras que con el espacio disparas las cargas hacia donde estuviera el punto de mira colocado en ese instante.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio PATDEMO1, y desde allí, escribe PATDEMO.

CHAMP ASTEROIDS

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado

El clásico juego por excelencia de las máquinas recreativas de antaño Asteroids, vuelve a la pantalla de tu PC a todo color y con la misma adicción que pudiera tener el original en su momento.

● **MANEJO**

- Mays: motor.
- Control: giro hacia la derecha.
- Alt: giro hacia la izquierda.
- Z: para disparar.
- X: hiperespacio.

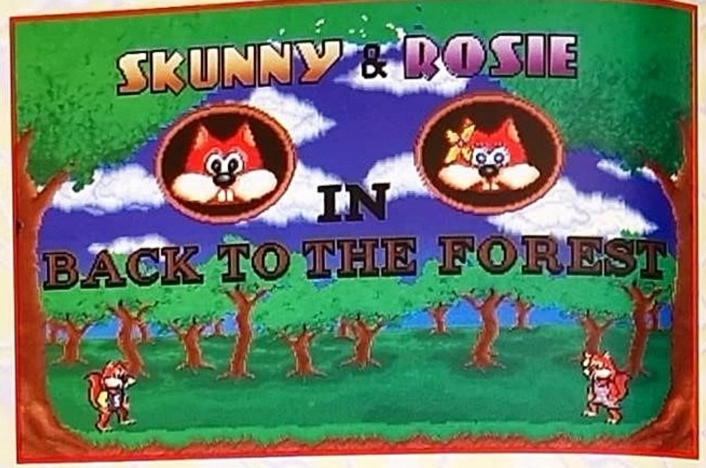
Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio CHMPAS12, y desde allí, escribe CHAMPAST.

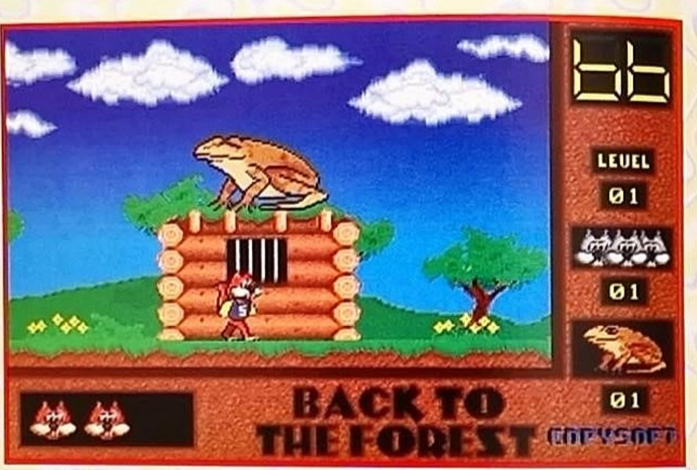




BACK TO FOREST

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Joystick.





De nuevo la ardilla Skunny vuelve a tu ordenador, esta vez con un trepidante juego de plataformas, en el que tienes que conseguir que Skunny y su novia lleguen al bosque en el que nacieron. Miles de peligros aguardan, pero con la agilidad de la ardilla protagonista, nada es un problema serio.

● **MANEJO** Con la palanca del Joystick manejas los movimientos de Skunny, mientras que con el botón uno disparas, y con el dos, saltas.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio BACK2FOR, y desde allí, escribe FOREST.

SAVE OUR PIZZAS

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Joystick.

Skunny ha encontrado una posibilidad de trabajo en





una pizzeria italiana, pero el dueño le ha puesto como condición el encontrar la pizza sagrada, que ha sido dividida en porciones por todas las épocas de la historia. Otro juego de plataformas protagonizado por Skunny, en el que tienes que evitar todos los peligros hasta conseguir el preciado objeto.

● **MANEJO** Con la palanca del Joystick manejas los movimientos de Skunny, mientras que con el botón uno disparas, y con el dos, saltas.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio SAVEPIZA, y desde allí, escribe PIZZA.

WILD WEST

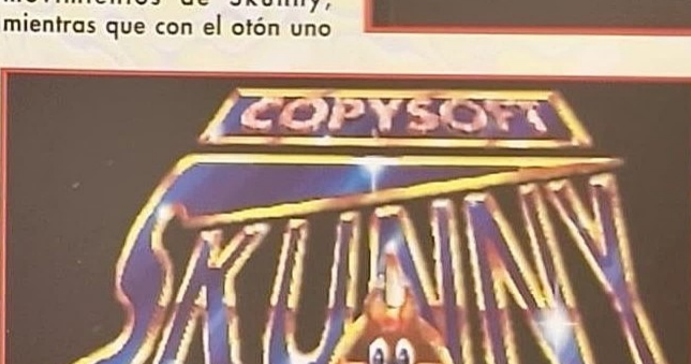
286 ó superior 640 Kb RAM VGA Joystick.



Skunny, la ardilla más simpática de las computadoras vuelve para demostrarnos que John Wayne a su lado no tiene nada que hacer. Wild West es un genial juego de plataformas en el que tendremos que enfrentarnos a indios, búfalos y vaqueros, para, al final, rescatar a la novia de Skunny.

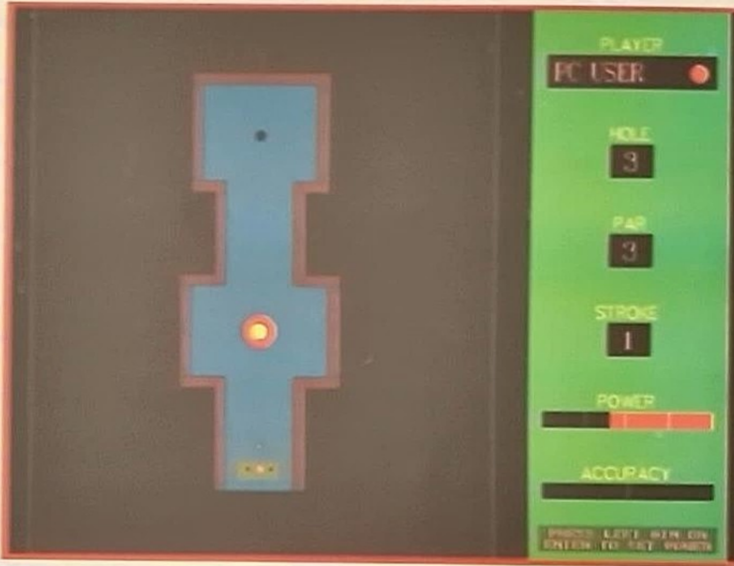
● **MANEJO** Con la palanca del joystick manejas los movimientos de Skunny, mientras que con el otón uno disparas, y con el dos, saltas.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio WWEST, y desde allí, escribe WILDWEST.



POWER PUTT GOLF

286 ó superior 640 Kb RAM VGA Teclado.



A partir de ahora puedes tener tu propio minigolf en casa, gracias a este Power Putt Demo. Tienes que tratar de meter la bola en el hoyo con los menos golpes posibles, dándole el impulso y la dirección precisa a cada situación. Un juego fácil de controlar, pero difícil de dominar.

● **MANEJO**

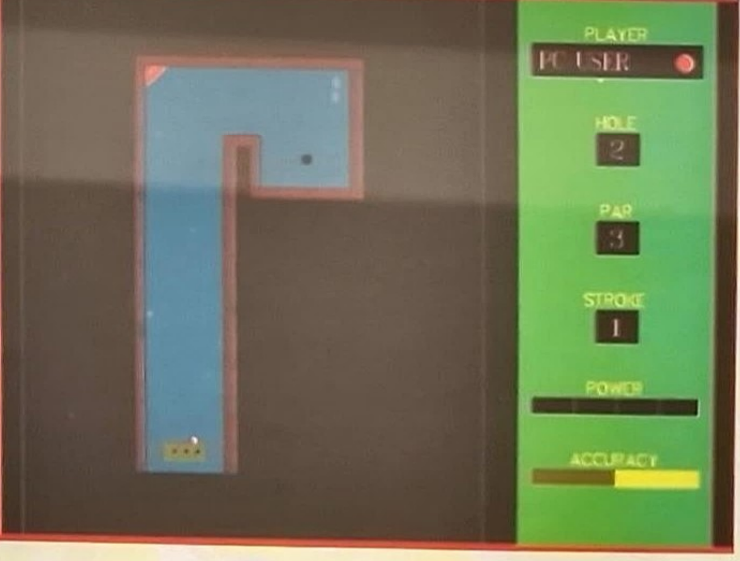
● Cursores: con ellos puedes elegir la dirección que llevará la bola.

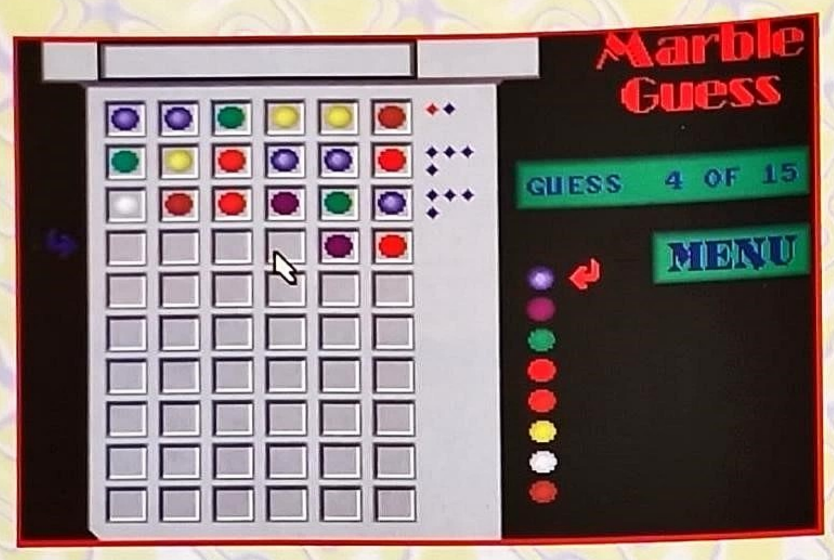
● Enter: sirve para definir la fuerza y la calidad del golpe. Cuanto más centrada esté la barra de calidad del golpe, mejor saldrá.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio MINIGOLF, y desde allí, escribe PUTTDEMO.

MARBLE

286 ó superior 640 Kb RAM VGA teclado/Ratón.





Seguramente todos recordaréis el clásico juego de mesa llamado Mastermind, pues bien, esta vez os lo ofrecemos para que disfrutéis con todo lo que os puede ofrecer un juego de toda la vida. El objetivo es hallar una combinación secreta de colores, en un número determinado de intentonas.

● **MANEJO** Con el ratón puedes elegir los colores para luego colocarlos en el tablero, aunque, si no dispones de este periférico, puedes hacerlo también mediante teclado, usando las teclas de cursor.

Para ejecutar la demo desde MS-DOS, vete a la unidad del CD-ROM, entra en el directorio MARBLE11, y desde allí, escribe MARBLE.

BLACK THORNE

386DX/33 Mhz.
4 Mb RAM
Teclado/Joystick Sound Blaster/Pro Audio Spectrum

Has sido elegido para rescatar a los habitantes de una aldea que han sido esclavizados por una raza de monstruos horribles, que pretenden sacar de la tierra un poderoso mineral que les proveera de energía ilimitada. Para defenderte cuentas con tu preciada escopeta recortada, y la colaboración voluntaria de los presos, que solamente te ayudarán si tu les ayudas antes.

● MANEJO Antes de comenzar la partida verás una pantalla en la que se te ofrece una relación de todas las teclas útiles en el transcurso del juego, por lo que no será muy complicado hacerse con el manejo.

Sal al sistema operativo MS-DOS. En la unidad del CD-ROM entra en el directorio llamado BTHRONE, y teclea INSTALL, con lo que el programa se te instalará en el disco duro.

ACLARACIONES SOBRE LOS CD-ROM DE NUMEROS ANTERIORES

CD-ROM Nº1

Hemos detectado que pueden acontencer cierto tipo de incovenientes al ejecutar la demo de "Under a Killing Moon" bajo Windows. Esto es debido a que la configuración de determinados equipos es insuficiente o incompatible con este programa bajo el entorno Windows, por tanto no ejecutes esta demo bajo Windows. Lo que debes hacer es ejecutar esta demo bajo MS-DOS, para ello necesitas instalarla. Sitúate en el directorio raiz de tu CD-ROM y teclea INSTALL, a continuación sigue las instrucciones que aparecerán en tu pantalla.

Si quieres ejecutar algunos juegos desde MS-DOS en lugar de desde Windows, para ganar asi mayor velocidad, prueba esto:

- Para ejecutar Crazy Cars desde el DOS, sitúate en el directorio CRAZY de tu CD y teclea CC3.
- Para ejecutar la demo de Dawn Patrol es necesario que la copies a tu disco duro con el botón de Copiar del programa del primer CD-ROM. La demo no puede ser ejecutada directamente desde el CD-ROM.
- Para ejecutar la demo de Detroit desde el DOS, sitúate en el directorio DETROIT y teclea DETROIT.
- Para ejecutar la demo de Hexx desde el DOS, sitúate en el directorio HEXX y teclea HEXX.
- Para ejecutar la demo de Pinball Dreams 2 desde el DOS, sitúate en el directorio PINBALL y teclea PD2DEMO.
- Para ejecutar la demo de Speed Racer desde el DOS, sitúate en el directorio SPEED y teclea SRDEMO.
- Para ejecutar la demo de The Horde desde el DOS, sitúate en el directorio HORDE y teclea HORDE.
- Para ejecutar la demo de Wizkid desde el DOS, sitúate en el directorio WIZDEMO y teclea WIZDEMO.

CD-ROM Nº2

Si quieres ejecutar algunos juegos desde MS-DOS en lugar de desde Windows, para ganar asi mayor velocidad, prueba esto:

- Para ejecutar la demo de Doom II desde el DOS, sitúate en el directorio DOOM2 y teclea DOOM2.
- Para ejecutar la demo de Dragon Lore desde el DOS, sitúate en el directorio raíz y teclea DEMO. Pulsa el botón del ratón en la pantalla de presentación para que esta empiece.
- Para ejecutar la demo de Dream Web desde el DOS, sitúate en el directorio DREAM y teclea DREAMWEB.
- Para ejecutar la demo de Iternational Tennis Open desde el DOS, sitúate en el directorio ENGLAND y tecela TENNIS.
- Para ejecutar la demo de Nascar Racing desde el DOS, sitúate en el directorio NASCAR y teclea EJECUTA.
- Para ejecutar la demo de Retribution desde el DOS, sitúate en el directorio raíz y teclea REDDEMO4.
- Para ejecutar la demo de System Shock desde el DOS, sitúate en el directorio SHOCK y teclea SSHOCK.

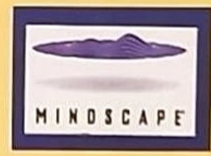
LLEGA AL FINAL DE "DRAGON LORE" Y CONSIGUE UNO DE ESTOS SENSACIONALES LOTES DE REGALOS





Las cartas para participar en el concurso deben ser remitidas a la siguiente dirección:

OK PC
CONCURSO DRAGON LORE
Pza. República del Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid







Seguimos empeñados en recompensar tu paciencia y empeño para llegar al final de los juegos más interesantes del mercado. En esta ocasión os proponemos un reto francamente complicado pero apasionante: completar la última super producción de Mindscape, «Dragon Lore».

Si quieres hacerte con uno de los cinco fantásticos lotes de regalo que sorteamos entre todos los aventureros que tengan ``agallas'' para llegar al final del juego, compuestos por unos altavoces Labtec para PC, una camiseta de Mindscape, una colección completa de libros de soluciones con trucos y mapas de los mejores videojuegos de PC (7 libros) y los juegos Megarace, Genesia y Superski Pro, sólo tienes que rellenar el cupón que encontrarás en esta misma página -no valen fotocopias- incluyéndonos tus datos y contestando a las cuatro insidiosas preguntas que os formulamos sobre el desarrollo de «Dragon Lore». Muy importante: sólo serán admitidas a concurso las cartas recibidas antes del día 10 de Marzo de 1995.



1) ¿Qué pergamino te entrega el dragón del sótano de la calavera?

____

____

2) En el poblado de setas, ¿cómo recuperas tu tamaño normal?

____

____

3) ¿Cómo se acciona la palanca de la casa de los mecanismos (donde están las ruedas dentadas)?

____

____

4) Describe brevemente la secuencia final del juego:

____

____

Nombre y Apellidos ....

Dirección ....

Población ....Provincia ....CP ....

Edad ....Telefono ....



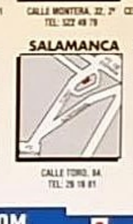




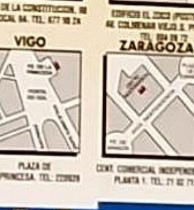

ALICANTE · BADALONA · BARCELONA · BARCELONA

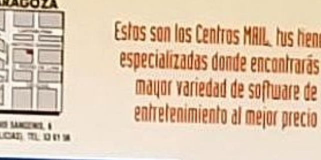
BILBAO · BURGOS · BUENOS AIRES · MADRID · MADRID · Coslada MADRID · Móstoles MADRID · Torrejón MADRID · Tres Cantos MADRID · Fuengirola MALAGA











MURCIA · Palma de Mallorca · PAMPLONA · SEVILLA · SALAMANCA · Sta Cruz de TENERIFE · VALENCIA · VIGO · ZARAGOZA · ZARAGOZA

Estos son los Centros MAIL, tus tiendas especializadas donde encontrarás la mayor variedad de software de entretenimiento al mejor precio

NOVEDADES PC3 CD ROM










- 1942 — PC3 - 7195
- ALONE IN THE DARK — PC - 7145/CD - 7845
- ARMORED FIST — PC - 6995/CD - 7845
- BENEATH A STEEL SKY — PC3 - 7645
- COLONIZATION — PC3 - 6745
- DETROIT — PC3 - 4495
- DELTA V — PC3 - 7195
- DOOM 2 — PC - 7095/CD - 8895
- FIELDS OF GLORY — PC3 - 5845
- FIFA SOCCER — PC/CD - 5395
- FLEET DEFENDER — PC - 7195/CD - 8995
- INFERNO — PC - CONS/CD - 8095
- INT TENNIS OPEN — PC - 4945/CD - 6995
- INT SENSIBLE SOCCER — PC3 - 3595
- ISHAR III — PC - 5395/CD - 6745
- KING QUEST VI — PC/CD - 6995
- LORD OF THE REALMS — PC - 5395/CD - 6295
- PC BASKET 2.0 — PC3 - 2245
- PC FUTBOL 3.0 — PC3 - 2695
- PC STRIP POKER — PC3 - 2695
- PIRATES GOLD — PC - 6295/CD - 3950
- PLANET FOOTBALL — PC3 - 4945
- RISE OF THE ROBOT — PC - 8895/CD - 9995
- SAM & MAX — PC/CD - 6995
- SUBWAR 2050 — PC - 7195/CD - 8995
- SUPER QUINIELAS — PC3 - 2245
- THE HORDE — PC/CD - 7195
- THEME PARK — PC - 6295/CD - 7195
- TIE FIGHTER — PC3 - 6995, Misiones - 2995
- TRANSPORT TYCON — PC3 - 6745
- UFO — PC/CD - 6295
- WING COM. ARMADA — PC/CD - 6295

OFERTAS PC3






















- ASHES OF EMPIRE — PC3 - 2495
- ATAC — PC3 - 1995
- A-TRAIN — PC3 - 2990
- AMAZON — PC3 - 1495
- ASTERIX EN LA INDIA — PC3 - 975
- B-17 — PC3 - 2495
- CHRISTMAS LEMMINGS — PC3 - 975
- CASTLE OF DR BRAIN — PC3 - 1495
- COBRA MISSION — PC3 - 2995
- CYBERACE — PC3 - 1995
- DAUGHTER OF SERPENT — PC3 - 1495
- DRACULA — PC3 - 995
- ELF — PC3 - 975
- F 1 GRAND PRIX — PC3 - 1995
- F 14 TOMCAT — PC3 - 1495
- F 15 II — PC3 - 1995
- F 117 A — PC3 - 1995
- FANTASY EMPIRES — PC3 - 1995
- GUNSHIP 2000 — PC3 - 1995
- HEART OF CHINA — PC3 - 1995
- IGOR — PC3 - 3990
- INT. CHAMP GOLF — PC3 - 595
- ISHAR II — PC3 - 1995
- KAISER — PC3 - 975
- KICK OFF 2 — PC3 - 975
- LIVERPOOL — PC3 - 975
- LOST IN LA — PC3 - 1995
- MANCHESTER EUROPA — PC3 - 975
- MICHAEL JORDAN — PC3 - 2990
- MIGHT & MAGIC III — PC3 - 1995
- PREHISTORIK — PC3 - 975
- PRINCE OF PERSIA II — PC3 - 2990
- RED HELL — PC3 - 1995
- RETURN OF THE PHANTOM — PC3 - 2995
- REX NEBULAR — PC3 - 2995
- SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE — PC3 - 1995
- SHADOW SORCERER — PC3 - 1995
- SIM CITY 2000 — PC3 - 4990
- SIM FARM — PC3 - 3490
- SPACE QUEST IV — PC3 - 2995
- SPACE RACER — PC3 - 975
- STRIKER — PC3 - 975
- STUNT ISLAND — PC3 - 2495
- SUPER VGA HARRIER — PC3 - 1995
- THE HUMANS — PC3 - 1495
- TASK FORCE 1942 — PC3 - 1995
- WAX WORKS — PC3 - 1995
- WORLD CUP USA 94 — PC3 - 2990

IMPRESORAS IMPRESORAS






- EPSON LX300 B/N - 24.900, COLOR - 34.900 — 9 AGUJAS, 264 CPS, 80 COLUMNAS
- STYLUS COLOR - 89.900- — 720 999, 240 CPS, ALIMENTADOR 100 HOJAS
- HP DESKJET 520 - 49.900, HP DESKJET 500 COLOR - 57.900 — 600x300 PPP, 240 CPS, ALIMENTADOR 100 HOJAS
- HP LASERJET 4L -94.900- — 300PPP, 4 PPM, ALIMENTADOR 100 HOJAS









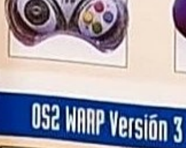
JOYSTICK AMIGA / PC









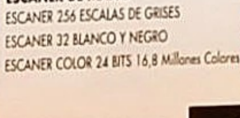



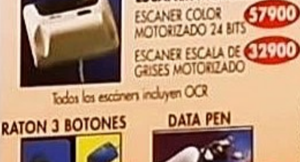


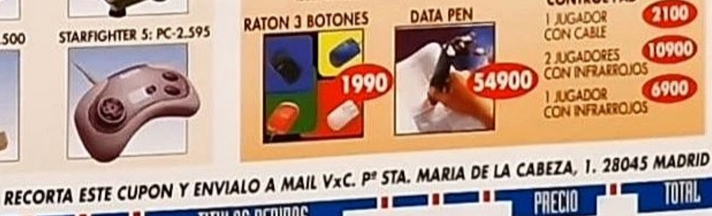


- MEGAPAD VII PC - 3595
- TELEMACH 200 PC - 6900
- SUPER WARRIOR: PC-3.995
- AXYS: PC-5.350
- ANALOG GRAVIS: PC-7.990
- PYTHON: A/PC-1.995
- MEGASTICK: PC-1.895
- PC EXTRA: PC-4.950
- RAIDER 5: PC-2.900
- PC RAIDER: PC-4.290
- TORNADO: PC-3.490
- M-6: PC-3.490
- PHANTOM 2: PC-3.490
- GAMESTAR DELUXE: PC-7.990
- PINTO: PC-2.990
- PAD GRAVIS: PC-4.500
- FLIGHSTICK: PC-11.500
- STARFIGHTER 5: PC-2.595

PRODUCTOS PRIMAX





ESCANER DE MANO
- ESCANER 256 ESCALAS DE GRISES — 22900
- ESCANER 32 BLANCO Y NEGRO — 13500
- ESCANER COLOR 24 BITS 16,8 Millones Colores — 42900

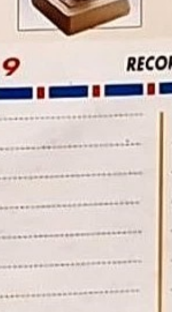
ESCANER MOTORIZADOS
- ESCANER COLOR MOTORIZADO 24 BITS — 57900
- ESCANER ESCALA DE GRISES MOTORIZADO — 32900

Todos los escáners incluyen OCR

- RATON 3 BOTONES — 1990
- DATA PEN — 54900

CONTROL PAD
- 1 JUGADOR CON CABLE — 2100
- 2 JUGADORES CON INFRARROJOS — 10900
- 1 JUGADOR CON INFRARROJOS — 6900

OS2 WARP Versión 3

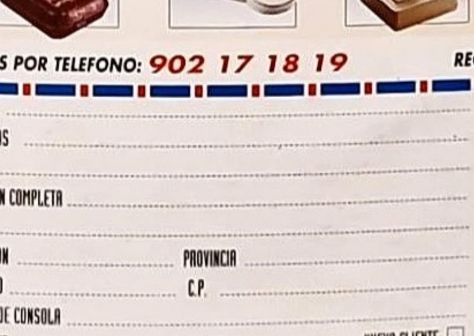


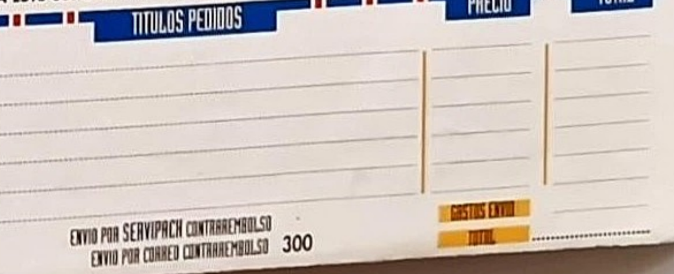
- Sistema operativo 32 Bit Multiarea real
- Ejecuta todas las aplicaciones DOS y Windows
- Amplio soporte multimedia
- Lenguaje REXX
- Programas de Gestión profesional incluidos: Procesador de textos, Hoja de cálculo, Base de datos, Informes, ETC.

9.400

PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID





CD WARE

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION　　PROVINCIA
TELEFONO　　C.P.
MODELO DE CONSOLA

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	TOTAL
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREEMBOLSO / ENVIO POR CORREO CONTRAREEMBOLSO 300	GASTOS ENVIO	
	TOTAL	

INTERNATIONAL TENNIS OPEN



Tipo: Simulación deportiva
Número de jugadores: 1 ó 2
Control: Teclado - Ratón - 1 Joystick
Software en Español

¡Lo mejor en juegos de simulación de tenis!

Conviértete en el mejor jugador de tenis del mundo al ganar el Grand Slam de INTERNATIONAL TENNIS OPEN. En París, Londres y Nueva York, en partidos amistosos y torneos internacionales, aprenderás cuáles son los puntos fuertes y débiles de tus adversarios....

La calidad de los gráficos, el realismo de la animación y el sonido ambiental te llevarán a las más famosas pistas del mundo. El aplauso de los espectadores, los comentarios de los jueces de pista y línea además de los comentarios de MATIAS PRATS, hijo, en la versión CD ROM, te dará una impresión realista de estar jugando un auténtico partido de tenis televisado.

INTERNATIONAL TENNIS OPEN es una adaptación de la versión CD-i, la cual ganó el premio al mejor producto de entretenimiento THE INTERNATIONAL EUROPEAN MULTIMEDIA AWARD.

PC / CD ROM



Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63

PHILIPS







